Número 74-75 Otoño 1997

Fundada en 1974

68 páginas

700 pts

EL WENDIGO

Especial Bryan Talbot

biografía,
entrevista,
ilustraciones

+

Historietas inéditas
con guiones de
Alan Moore,
Neil Gaiman,
Lucy Swan ...

+

artículos:
Sin City-Sambre
Akira-G.Shelton
Death-WildCats...
entrevista:
Paul Gulacy

+

Informe
XXI Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias

http://cineultramundo.blogspot.com

http://cineultramundo.blogspot.com

"...y además nosotros también nos aburrimos soberanamente con los arcanos textos de El Wendigo..."

Sección Fanzinerama, **La comictiva**, nº 8 (1996)

Arcano, na. (Del lat. *arcanus*.) Secreto muy reservado y de importancia. Misterio, cosa oculta y muy difícil de conocer.

Ningún secreto.

¿Porqué les aburrimos? . Habrás oido muchas cosas sobre **El Wéndigo**. Pero, si quieres saber verdaderamente lo que pensamos y opinamos, sólo hay un camino: leyéndonos.

EL WENDIGO

Suscripción por un año

4 números: 1500 pts.

Números atrasados

simples: 350 pts.- dobles: 500 pts.- especiales: 800 pts.

Disponemos de números atrasados desde el **10** *hasta el* **73**.

Indícanos cuales son los que deseas y completa tu colección ¡ya!

Suscripción por un año ☐ *Números Atrasados*.....

.....

especiales

☐ **Hombre Grande**
David Mazzucchelli

☐ **Los Omnipotentes** (Wendigo nº 31-32)
Faustino Rodríguez Arbesú e Isaac del Rivero Jr.

☐ **Sureño**
Faustino Rodríguez Arbesú e Isaac del Rivero Jr.

dobles

☐ Nº 27-28 ☐ Nº 35-36 ☐ Nº 61-62

Nombre .....

Domicilio .....

Población ..... *C.P.* ..... *Firma*

Provincia ..... *Fecha* .....

Pedidos y correspondencia: Apartado de Correos 461. Gijón. **Se admiten colaboraciones.**

Pago mediante talón bancario a **Faustino Rodríguez Arbesú** o directamente a la **cuenta C716.271 BANESTO (Urbana. Paseo Begoña. Gijón).**

No es necesario que recortes este número de **El Wendigo**.

Basta con que nos mandes una fotocopia de esta hoja, indicándonos tu pedido. Gracias por todo.

El WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodríguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez Fernández.
Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez.
Comunicación:Eulalia Eguren. Imprime: Gráficas Careaga

Diseño : Florentino Flórez

SUMARIO

4 GILBERT SHELTON: EL ÚLTIMO HIPPIE
J. Mª Flóres

7 GILBERT SHELTON: COMICGRAFÍA NO EXHAUSTIVA
Emilio Muñiz

8 LA MADRE DE TODOS LOS MANGAS
Florentino Flórez

12 HAMBRE DE SAMBRE
Faustino R. Arbesú y José Mª Flores

15 A MEDIANOCHE TODOS LOS GATOS ...
J. Mª Flóres

17 GIJÓN, OLIMPO DEL COMIC
Faustino R. Arbesú

(I-XXXII) COLECCIÓN PREMIOS HAXTUR Nº3
BRYAN & CO.

19 LA CASTA DE LOS METABARONES
Javier Tubert Y Florentino Flórez

22 PAUL GULACY ENTREVISTA

25 HASTA LA COCINA
MURIÓ EL CREADOR DE "EL DIABLO DE LOS MARES"
Francisco Tadeo Juan

26 LA ESTÉTICA FRENTE A LA NARRATIVA
Faustino R. Arbesú

29 GAIMAN-MUERTE-GAIMAN
Faustino R. Arbesú y Jose Mª Flores

31 HA MUERTO EL GENIAL CREADOR DE COMIC DAN BARRY
Faustino R. Arbesú

32 MI BARRIO
Faustino R. Arbesú

32 MENOS GLOBOS PARISSI (BIS)
Faustino R. Arbesú

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: BRYAN TALBOT

EDITORIAL

NUNCA DEBIMOS ABANDONAR EL MISSISIPI

Siempre dispusimos de una exigua cantidad de dinero procedente de subvenciones, para montar todo lo que conlleva la realización de un SALON DEL COMIC de la envergadura del que se ofrece en GIJON , apenas 3.000.000 pts. Baste decir que sólo en billetes, hotel, manutenciones y atención a invitados se lleva el 80 % de esta cantidad, y mirando por la peseta.

Pues bien, parece ser que esta cantidad era demasiado elevada. Para la edición de este año ni siquiera la alcanzaremos. Entre dimes y diretes tendremos 500.000 pts. menos. Resignación cristiana.

Pensamos que la publicidad que GIJON y ASTURIAS reciben a través de la información regional, nacional e internacional, compensa sobradamente esta inversion. Quizás estamos equivocados. O tal vez no existe quien valore esta referencias o lo haga con baremos muy bajos. Una pena.

Cuando nos obligaron a marchar de OVIEDO con el salón a cuestas, merced a las intrigas e intereses del entonces Concejal de Cultura (?) Sr. CAMPOMANES y su acólito- amiguete VILABELLA ya contábamos con 4 millones de pesetas para este evento, como apoyo economico del Ayuntamiento de Oviedo. No era mucho dinero pero lo era de 1989 y si lo comparamos con las cifras que ahora barajamos...¡ VA POR VOSOTROS VILABELLA y CAMPOMANES ! OS QUEREMOS.

Con todo el Salón sigue en pie y con mejor salud que nunca, en cuanto a cantidad y calidad de invitados se refiere. GIJON este año, por la magia de este medio de expresión, de este ARTE, del comic o historieta, se va a transformar en el OLIMPO DEL COMIC durante una semana. A ello va a contribuir la presencia de algunos de sus mitos vivos: JOHN BUSCEMA, DENNY O´NEIL, JOSE SANCHIS, SERGIO ARAGONES y GILBERT SHELTON. Si a estos nombres míticos agregamos los de los ingleses JAMIE DELANO, DAVID LLOYD, el argentino JORGE ZENTNER, y los autores españoles ROBERT, JOSE LANZON, NETO y GASPAR MEANA, además del mencionado SANCHIS y el americano PAUL SMITH, el OLIMPO estará servido en GIJON ¡Venid y disfrutarlo!

No queremos cerrar este editorial sin un recuerdo al recientemente desaparecido gran maestro y mejor artista DAN BARRY (FLASH GORDON), él fue uno de los pioneros en hacer de GIJON el OLIMPO DEL COMIC por unos días. GRACIAS.

SABEMOS QUE TÚ SABES, QUE TE AMAMOS.

CON SUBVENCIÓN DEL ILTRE. AYUNTAMIENTO DE GIJÓN Y
70 SUSCRIPCIONES DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
CULTURA Y DEPORTES DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

GILBERT SHELTON:

el último hippie

Desde sus primeros trabajos en Nueva York, pasando por la fundamental estancia en San Francisco durante los sesenta y setenta, hasta el autoexilio europeo a comienzos de los ochenta, la actividad productiva de ***Gilbert Shelton*** *excede ya las tres décadas. Su venerable figura publicando con regularidad es la demostración palpable de que mantener una postura crítica con lo circundante y la entrega al mundo del tebeo, no tienen porque ser actitudes pasajeras fruto de la juventud, sólo es cuestión de sinceridad y talento.*

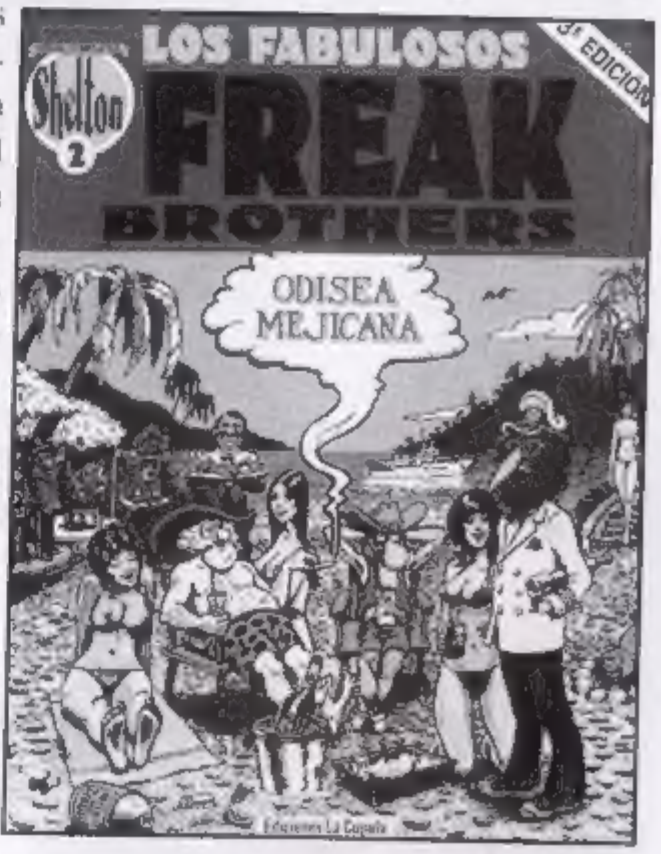
LAS DESVENTURAS DEL "COCHINO JABALÍN"

En 1962 vio la luz el primer personaje duradero de **Gilbert Shelton**. *Wonder Wart-Hog* surgió como una sátira de los tebeos de superhéroes en general y de Superman en concreto. Wonder Wart-Hog procedía de otro planeta, siendo bebé fue encontrado por una pareja de granjeros que se percataron de sus poderes al comprobar que, convenientemente aderezado, no se asaba en el horno tras ocho horas a fuego lento. Como Clark Kent, una vez terminados los estudios en la high school local se traslada a una urbe imaginaria, Muthalode, transformado en Philip Desanex, un reportero de cortas luces. En una conocida historieta su actividad profesional le lleva a investigar los disturbios raciales en los ghettos negros; impotente para ponerles fin mediante el uso de la razón, los ataja expeditivamente como *Super Serdo*. Su lectura retrae directamente a aquellos episodios del *Capitán América* y *el Halcón* en los que las protestas juveniles contemporáneas siempre estaban manipuladas en la sombra por *Cráneo Rojo* o alguien similar. En la historia "Créelo o déjalo" un amenazador Wart-Hog se presenta convertido en un brutal propagandista y guardián del

Autoretrato de Shelton

"mundo libre". Como es fácil suponer Wonder Wart-Hog es hijo de las publicaciones universitarias y militantes que le acogieron y responde a los intereses políticos de sus editores. Por un lado Shelton utilizó las aventuras del cerdo de acero para desenmascarar y desmontar paródicamente los mecanismos patrioteros y reaccionarios escondidos en aquellas otras publicaciones que se fingían inocuas, y por otro equiparaba a Superman, y al resto de los superhéroes por extensión, con un ridículo superpolicía; recuérdese que en los Estados Unidos de aquella época, cerdos (pigs) era la denominación más usual para las fuerzas de seguridad del estado. A medida que se diluía la radicalidad del underground, las historias de Wonder Wart-Hog se orientaron más hacia un humor corrosivo, cuyo desencadenante solía ser la perplejidad del personaje ante un mundo que no alcanzaba a comprender del todo.

Lo peor que puede decirse de las desventuras del "cochino jabalín" es que originó entre muchos lectores una serie de prejuicios hacia los tebeos de superhéroes que dieron pie a dos tendencias aparentemente irreconciliables, actitud que los más cerriles todavía mantienen.



TRES HOMBRES EN UNA FURGONETA

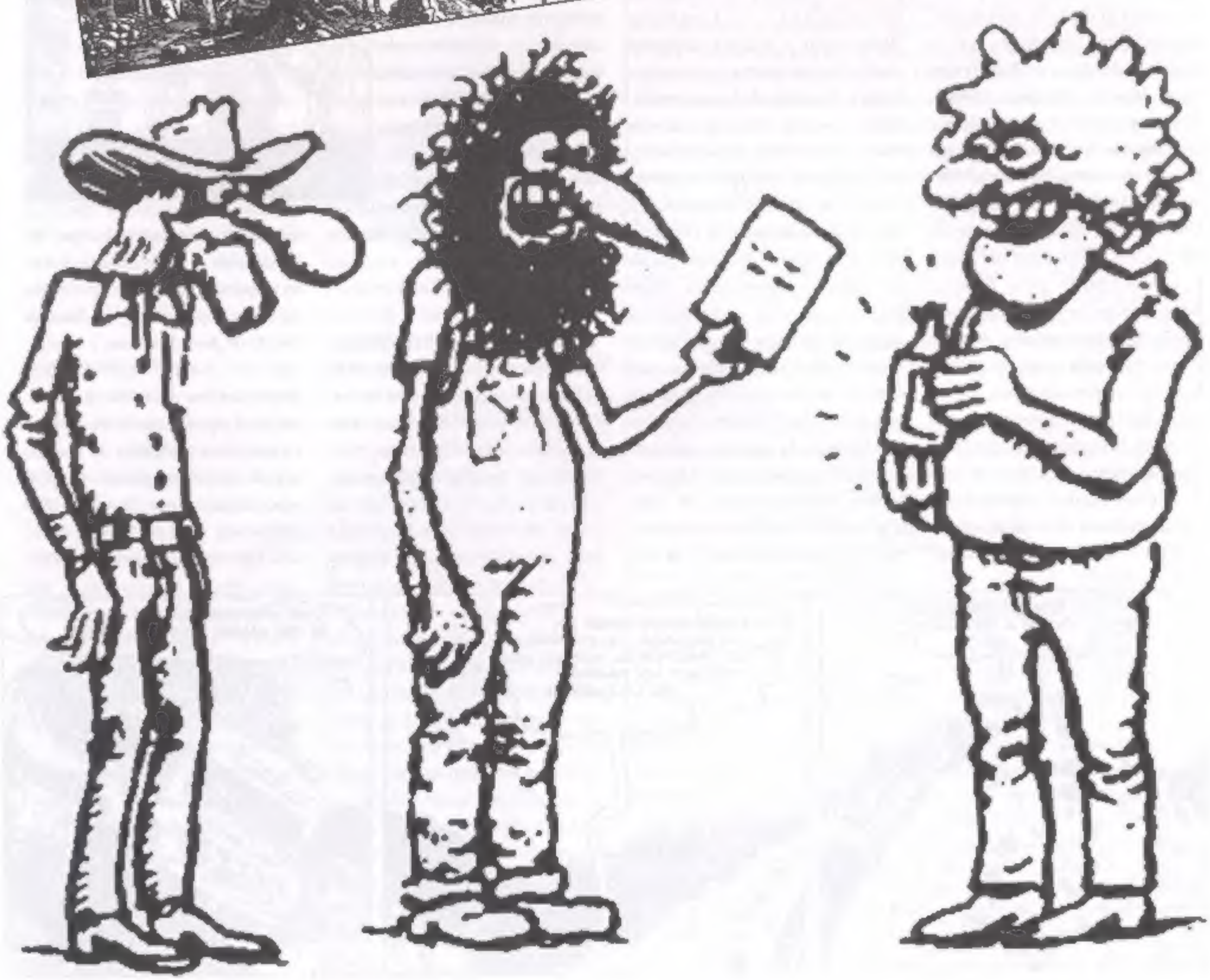
Da la impresión de que para crear a un absoluto descerebrado hace falta tener estudios superiores. Así ocurre con **Matt Groening** y *Homer Sinpsom* o con **Mike Judge** y esos dos subnormales llamados *Beavis y Butthead*. Antes que ellos, **Shelton**, poseedor de una licenciatura en ciencias sociales, utilizó su capacidad para dar vida a tres individuos cuyo coeficiente intelectual está bajo mínimos. Surgidos a finales de los 60 (1967-68), *los Freak Brothers* exploran tanto el final de la utopía hippie como la búsqueda de acomodo de unos inadaptados en un mundo cambiante.

Los Freak Brothers, como todo el mundo sabe, no son hermanos y el único parentesco que les une es su afición por consumir todo tipo de sustancia ilegales, trabajando lo menos posible para conseguirlas. Muchas veces se ha asociado a los Freak Brothers con pautas de comportamiento de determinados sectores de la juventud, sin embargo, ninguno de ellos tiene ni tuvo nunca un aspecto específicamente juvenil, al contrario, más bien se sitúan en ese estadio de la vida conocido como madurez; no se puede olvidar que Shelton contaba ya 27 años cuando dio

condición de reliquias del pasado indica que los tiempos sí cambiaron, pero no supone que ellos presenten un aspecto mas decrépito que el que tenían en el 69 o en el 72.

Generalmente cuando se habla de los Freak se les menciona como una unidad, sin embargo, la imagen y personalidad de cada uno de ellos responde a corrientes distintas, representativas del confuso conglomerado que fueron los últimos años 60 y primeros 70. *Freewheelin' Frank* es un nombre que aparece en el reportaje novelado de **Tom Wolfe** *Gaseosa de ácido eléctrico*, en él se narran las vivencias del autobús que Ken Kesey condujo por las carreteras californianas mientras sus pasaje-

comienzo a las andanzas del trío marihuanero. Otra peculiaridad de los Freak Brothers es que nunca envejecen. El hecho de que en las historias de los años 80 asuman su



ros disolvían sus mentes en LSD. Shelton aplica este nombre a un estilizado vaquero de prominente mandíbula. Camperas, tejanos estrechos y lacia melena definen a Freewheelin como uno de aquellos individuos que unían la estética country al modo de vida hippie, especialmente abundantes tras la aparición del disco de **Bob Dylan** *John Wesley Harding* (1968). Elegantemente excéntrico Freewheelin' Frank sólo tenía que recoger su melena para ser admitido en los clubs de campo o Disneylandia, algo que se ponía muy cuesta arriba para *Fat Freddy* y especialmente para *Phineas Fogg*. Phineas representa al sector hippie más concienciado. A pesar de que la hierba ocupe el primer lugar de sus pensamientos, aún le queda hueco para preocuparse por la suerte del planeta, la devaluación del dólar y todo tipo de causas nobles, aunque también tiene sus tentaciones y a pesar de su aspecto desastrado, Phineas esconde un ser que sueña con hablar en una tribuna de la ONU, o convertirse en el sumo pontífice de una nueva religión basada en el culto al dinero. Fat Freddy en cambio es un bandarra, una bestia parda de escasa inteligencia al que le basta con satisfacer en tiempo y hora las necesidades primarias: comer, follar y drogarse. En un inolvidable gag, Fat Freddy protagonizó el anuncio de *Levi's* (el de los condones) ventitantos años antes de que se emitiese por la tele.

Si algo relaciona realmente a los Freak Brothers con su creador es su afán viajero. La mínima excusa es válida para arrancar la destartalada furgoneta Wolksvagen y lanzarse autopista alante. Las carreteras, los conductores y el mundo de los automóviles en general darán pie a otra serie, pero el viaje en sí mismo y por cualquier motivo es el protagonista de muchas aventuras de los Freak, alcanzando la culminación en ese genial disparate que es *La vuelta al mundo de los Freak Brothers*. El viaje es también el punto de arranque de mi álbum favorito: *Viaje a las comunas*; esta obra es un mazazo demoledor a una de las ideas más insensatas de los hippies, la comuna agrícola como alternativa vital. Con un humor descacharrante, la obra transmite el abismo existente entre los sueños idílicos y la salvaje realidad del campo, la desconfianza entre los lugareños y los recién llegados, el conflicto hombre/mujer, las decisiones asamblearias y su fácil manipulación. Lo hilarante de su planteamiento consigue superar la posible temporalidad del tema, y releído hoy mismo la carcajada todavía brota espontáneamente en cada página.

Vinculado a ellos por extraños lazos, entre los que no se cuentan ni la fidelidad ni el respeto, en 1970 aparece *el gato de Fat Freddy*, un personaje que parodia a todos los comics protagonizados por animales y especialmente los de **Walt Disney**. En realidad Shelton no puede olvidar su fascinación infantil por el *Pato Donald* y es imposible no ver un eco de ello en las historias que el *Mandingato* cuenta a sus callejeros sobrinos. La ubicación y desarrollo de muchas de sus aventuras, en paralelo a las de sus amos recuerda, salvando todas las distancias posibles, el modo de hacer de las planchas dominicales en las historietas de corte clásico-realista.

Car and Driver

Un trabajo de Gilbert Shelton que ha pasado más desapercibido es la serie titulada *Guía del motor*. Concebida como esas secciones de relleno tipo "Increíble pero cierto" o las entrañablemente didácticas "Curiosidades de la patria" de la editorial Novaro, la guía consistía en una página dando cuenta de hechos significativos relacionados con el automóvil y las carreteras. Eligiendo un tema concreto el artista daba su particular visión del asunto en seis o siete viñetas, en ellas lleva al absurdo situaciones con una base real: el exceso de producción automovilística, la financiación de las autopistas o el encarecimiento del combustible. La serie toma como motivo central dos temas que, insertados de lejos en la tradición norteamericana, habían adquirido un nuevo significado para los hippies con la famosa novela de **Jack Kerouac** y la película no menos famosa *Easy Ryder*, a estos referentes hay que añadir el de su fecha de nacimiento; surgida a mediados de los 70, la guía del motor aparece marcada especialmente por la crisis del petróleo de 1974 y el pánico desatado tras ella. Alguna de sus plan-

¡LE ENSEÑARÉ A CONDUCIR A ESE MENDA!
COGERÉ VELOCIDAD EN LA BAJADA. LE CERRARÉ EL PASO EN EL FONDO DEL VALLE Y LO PASARÉ EN LA CUESTA.
UNA MANIOBRA QUE APRENDÍ DE JUAN MANUEL FANGIO...

LOS CONDUCTORES HISPÁNICOS SIGUEN AL COCHE QUE VA DELANTE A UNA DISTANCIA DE DOS PALMOS, SIN IMPORTAR QUE VELOCIDAD LLEVEN. ESTO NO SE HACE POR AGRESIVIDAD, SINO PORQUE ES COSTUMBRE VIVIR MUY JUNTOS.

chas son coetáneas cuando no anticipos del primer *Mad Max*.

Estilísticamente, el dibujante aparece más comedido en la línea y menos sucio en los fondos, las páginas adquieren ese aire *camp* o retro propio de una parte de los posters de la época hippie, carteles que el propio Shelton había realizado durante su estancia como director artístico de la *Vulcano Gas Company*.

Las salidas del artista al continente europeo provocan que la mirada siempre aguda del visitante se fije en conductas y tics que a los locales pasan desapercibidas por rutinarias. La plancha de 1982 dedicada a España nos presenta sin pelos en la lengua como un país del tercer mundo intentando adoptar a toda prisa modos y maneras del primero.

Acerca del estilo

Por decirlo en un exabrupto Gilbert Shelton dibuja que te cagas. Y narra aún mejor. Respecto al dibujo Shelton ha ido madurando, con la ayuda de muchos colaboradores eso sí, un estilo que hace de la suciedad virtud y del exceso autenticidad. Shelton no es realista porque va más allá de lo real, lo que su mano plasma es la visión deformada que sus personajes tienen de lo que les rodea; así, edificios, coches, calles y personas se muestran reconocibles pero siempre sometidos a una intervención corrosiva. Esas caras pobladas de surcos y pliegues, ojos desorbitados y narices enrojecidas son los rostros a los que se enfrentan día a día los Freak Brothers, curiosamente los únicos que conservan los rasgos intactos tras años de mala vida. Trabajando exclusivamente con plumilla o rotulador, gusta de poblar las viñetas; arrugas, pilosidades, muros, explosiones, cualquier excusa es válida para añadir una raya más, un trazo que insista en lo cutre del ambiente, la suciedad del suelo, las grietas de las paredes, el deterioro de los rostros, etc.

Narrativamente es un maestro indiscutible del humor. Lo que proporciona actualidad a sus historietas es lo bueno del chiste que cuenta, la humorada de la situación. Lo de menos es que describa la supuesta juventud de una determinada época, lo importante es que atina con el golpe regocijante e intemporal. Gilbert Shelton ha cultivado sobre todo el gag breve, resuelto en una página, muy al estilo de la escuela Bruguera; pero cuando se lanza a escribir aventuras de varias páginas su capacidad de fabulación se eleva como el humo y las situaciones más disparatadas se suceden sin interrupción. *La Odisea Mejicana* es un prodigio donde el humor más absurdo se alía con un montón de referencias contraculturales: Méjico como paraíso de los fumadores de hierba, las implicaciones del ejército en el narcotráfico, los libros de **Carlos Castaneda**, etc. La viñeta final expone cruelmente cuales son las opciones posibles: un Méjico lleno de peligros o unos represivos Estados Unidos. En *Tiroteo en la cárcel del Rincón* despliega una ágil narración sin palabras cuyo tratamiento de la violencia no desmerece respecto a alguna secuencia de **Peckinpah**, claro que la historia pronto vuelve al cauce habitual del autor y todo termina como el rosario de la aurora.

En sus últimas entregas se ha centrado en el mundo de la música rock desde la óptica de unos perdedores, el grupo **Not Quite Died**. Lo más llamativo es el tratamiento gráfico de los protagonistas, éstos son auténticos freaks en el sentido de su acentuada deformidad física, aunque pueden reconocerse estereotipos (el rasta, el soul man) no es posible ver en ellos rasgos definidos y los que se ven no parecen ser de este mundo. Aunque mantiene la soltura del desenlace inesperado, los dibujos no están a la altura.

Por lo considerable de su obra, por haber creado personajes que traspasan fronteras físicas y cronológicas, por imprimir un sano sentido del humor en un mundo sórdido, sentando las bases de un modo de dibujar ajeno a la belleza académica y continuar con la misma energía que hace treinta años; sin necesidad de divisiones entre underground y overground su trabajo se inscribe por derecho propio en la Historia del buen Comic.

José Mª Flores

GILBERT SHELTON : COMICGRAFIA NO EXHAUSTIVA

VERSIÓN ORIGINAL

Trabajos para las revistas Speed and Custom y Custom Rodder (1961-1962). Aparición de ***Wonder Wart-Hog*** *en Bacchanal (revista de humor tejana) (1962), y más tarde en Help, revista de* ***Harvey Kirtzman*** *(1965-1967). Colaborador regular de Drag Cartoom que le publicará dos números de Wonder Wart-Hog Quarterly (1967). Director artístico de Vulcan Gas Company donde publica posters para conciertos de rock semanales. También dibuja las primeras historias de los* ***Freak Brothers****, que aparecerán en diversas publicaciones underground (1967- 1968). Funda en San Francisco Rip Off Press (1969). Agrega Fat Freddy's cat a los Freak Brothers (1970). Aparecen en álbum las Collected Adventures of the Fabulous Furry Freak Brothers (Rip Off) (1971). Ha publicado desde entonces las aventuras de todos estos personajes en diversas revistas, como las ya arriba mencionadas y en otras como Hot Rod, Zap, Feds and Heads, Skull Comics, etc... Realizando también algunas portadas para las mismas. Comentar por último que han colaborado con él en las historias de los Freak Brothers,* ***Dave Sheridan*** *(de 1973 a 1982) y* ***Paul Mavrides*** *(desde 1979) y para Wonder Wart-Hog ha contado con* ***Tony Bell****.*

EN ESPAÑA.

En los años 70 aparecen algunos de sus trabajos, Super Serdo (Wonder Wart-Hog) y Freak Brothers entre ellos, en tres álbunes recopilatorios de la editorial Fundamentos que tenían el título genérico de Comic Underground USA nº1, nº2 y nº3, pertenecientes a los años 1972, 1973 y 1976 respectivamente. Aparte de esto y de alguna cosa publicada en la ya mítica revista Star, el resto del material comercializado aquí pertenece a la editorial La Cúpula, y es el siguiente:

- Los fabulosos Freak Brothers totalmente pasados (album a color) (1980), El sueño 100000 de Philbert Dessanex (álbum) (1980), Las aventoras del gato de Fat Freddy (album) (1980), Freak Brothers, obras completas (I) (colección Makoki presenta) (1984), Fat Freddy's Cat, La Guerra de los Cucarachas (colección Historias Completas de El Vibora nº2) (1986), Freak Brothers, La vuelta al mundo I y II (álbum a color) (1987) , Freak Brothers (álbum) (colección autores), Freak Brothers, Odisea Mexicana (álbum) (colección autores), Freak Brothers, Vida Campestre (álbum) (colección autores) , El gato de Fat Freddy I y II (álbum) (colección autores) , Not Quite Dead (álbum) (Colección autores) (1996)

- Asiduo de la revista Makoki (primera época), donde aparecieron historias de los Freak Brothers y de Super Serdo (1983 a 1984)

- Apariciones Habituales en la revista El Vibora, sobre todo del gato de Fat Freddy y actualmente de su última creación, el grupo de rock, Not Quite Dead.

Emilio Muñiz

La madre de todos los mangas

Siete años ha durado la publicación de Akira en este país. Hace pocos meses, sus editores concluían las aventuras de Kaneda, Tetsuo y sus colegas. Un comic que asaltaba nuestros quioscos a principios de ésta década y que parecía iba a cerrar el siglo, tal ha sido la lentitud e intermitencia de sus salidas. En todo caso, ese alargamiento es una buena metáfora para esta obra.

Anteriores artículos sobre manga en ***El Wendigo***
Nº 59 La amenaza amarilla Ramón Fermín Pérez *(1993)*
Nº 60 La que nos espera Ramón Fermín Pérez *(1993)*
Nº 63 King-Gon Florentino Flórez *(1994)*
Nº 68 La sirenaza Florentino Flórez *(1995)*

Lo demás

Mientras esperábamos a que el trabajo de **Otomo** finalizara, nos hemos hecho una idea de lo que los japoneses podían ofrecernos. A estas alturas, incluso algún manga se ha llevado un Haxtur (*Gon*) o ha quedado finalista en nuestros premios (*Regreso al mar*). Debemos reconocer el exótico interés de algunos productos (*Kamui, Pineapple Army, Gamma, Pesadillas*,...) pero la mayoría no son especialmente memorables. No podría hablar de todo, pero sí enumerar aquellos con los que he tirado el dinero, los que me han quitado las ganas de seguir intentándolo: *Gunhead, Assasination Blues, Crying Freeman, Hotel Harbour View, La leyenda de madre Sarah*, la morralla *U-Jin*, minifaldas y colegialas derivadas, la ya clausurada revista *Shonen*, los productos europeos de imitación, como *H.K.*, etc.

Obviamente, ante tal cantidad de obras es fácil que algo con calidad se me escape. Sigo probando y estoy abierto a sugerencias. Pero dudo mucho que me haya perdido alguna supuesta obra maestra.

Lo que sí pueden apuntarse son algunas de las herencias del manga, influencias indudables que pasarán (ya lo están haciendo) a formar parte del bloque de recursos de todo historietista.

- La exasperación gestual. Esa mezcla de rasgos caricaturescos en los personajes, frente a fondos habitualmente realistas.

- La fracturación de las secuencias. Tanto en la acción como en la meditación, los japonese han desarrollado un modelo basado en el plano corto, en el alargamiento de lo que sucede, en su visión múltiple, que, para bien o para mal, va a quedarse entre nosotros.

- Los cinetismos. No sólo la multiplicación de las líneas cinéticas, sino también la recuperación de determinados experimentos, ya probados por autores como **Corben**, que incorporan todo lo que ayude a la generación de una mayor sensación de rapidez visual. Pienso en cosas como los rastros de luz que dejan los objetos iluminados que se mueven, los difuminados en los miembros u objetos que se desplazan, etc. Elementos de directa inspiración cinematográfica, pero también fotográfica (es en la imagen detenida donde realmente vemos algunos de esos efectos).

- El tratamiento de la violencia y el sexo. Ambos, salvo excepciones, con un marcado carácter infantil o adolescente. En el sexo, esto se traduce en obsesión y, a la vez, inmadurez a la hora de abordarlo. En la violencia, al contrario, son terriblemente explícitos, directamente gores en más de un caso. La violencia siempre es espectáculo, entretenimiento, no asistimos a sus consecuencias.

El fenomeno Akira

Akira ha sido desde el principio algo más que un tebeo. Ya se decía en la desaparecida *Krazy Comics*, " ha sido y es la punta de lanza de la introducción del material manga en occidente". En aquel número, uno más en la operación de propaganda que precedió el desembarco manga, se nos contaban las virtudes de una serie de magistrales productos. En nuestra revista, al contrario, resulta difícil rastrear los artículos dedicados al fenómeno. ¿Las razones? Las mismas que nos llevan a esperar siempre a la edición castellana para opinar. No nos gusta hablar de oído. Eso nos permite emitir juicios fundamentados y no influidos por la moda del momento. También que nuestros lectores comprueben nuestras afirmaciones. De lo contrario, deben fiarse del erudito de turno. Para algunos, eso nos convierte en unos indocumentados, implica una estrechez de miras por nuestra parte. Nos preguntamos si será mejor presumir de leer en otro idioma para luego defender cosas tan mediocres como (es el primer ejemplo que se me viene a la cabeza) *Como un guante de seda forjado en hierro*. Ahora todo el mundo (bueno, no todos) empieza a ser crítico con **Sienkiewicz** o **Manara**, o a comparar *Hard Boiled* con *¿Dónde está Wally?* Respecto a esto último, les recordamos la nota de nuestro nº 52, página 11. Corría el año 91.

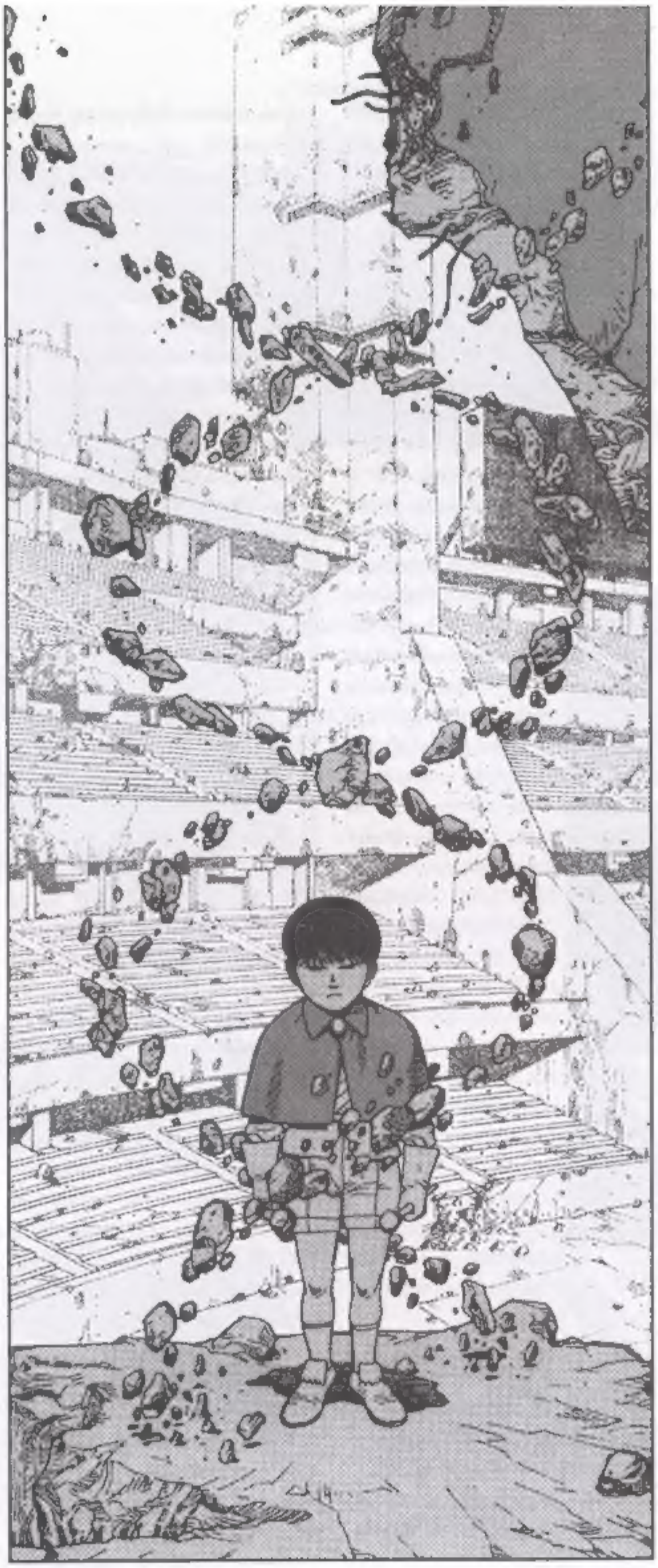
La cuestión es que *Akira* se acabó y ya podemos decir algunas cosas respecto a esta incontestable "obra maestra".

La primera, que ya la película era una buena muestra de lo que se podía esperar. Ocurre como con el tebeo: apenas puede uno recordar algo del argumento. Tan sólo un montón de gritos ¡Kanedaaa! ¡Tetsuoooo! ¡Akiraaaa!, mucha gente corriendo de un lado a otro y una insoportable cantidad de finales. Cuando parece que va a acabar, sigue y sigue y sigue. Además, la estrategia publicitaria fue similar en el comic y en el film. Unas secuencias sueltas, muy bien animadas, espectaculares, que ocultaban un guión inexistente y un ritmo exasperante.

Lo segundo, repetir un comentario aparecido en nuestra editorial del nº 58 (1992), que me servirá de prólogo al análisis en profundidad:

"La serie Akira se nos ha pretendido vender como un comic de calidad y sin embargo no resiste un análisis riguroso. Basta decir que es un comic de "ritmo trepidante", que va más lento que una "tortuga coja". En realidad, Akira tiéne un ritmo a "ralentí". No debemos confundir una sucesión interminable de viñetas con obje-

tos moviéndose en ellas con sensación de rapidez, con una acción de "ritmo trepidante". Para que éste verdaderamente exista, la historia debe avanzar con la misma rapidez que las imágenes, ambas cosas han de ir al unísono, sin esta característica en la narración, algo va mal y no funciona. Es lo que ocurre en Akira, la serie que nos han querido "meter con calzador". ¿Que tiene valores estéticos y sensoriales? Es igual, no es la cuestión. La historia llega a aburrir aún con "ritmo trepidante" - lo cual no deja de ser una paradoja - y a crear la necesidad-ansiedad de que todo termine, y de una vez por todas aparezca escrita sobre una de sus páginas la palabra FIN".



Un gran dibujante ¿de qué?

Se han comentado mucho los estudios de arquitectura de **Otomo**. Se hacen notar en su trabajo. Ya en *Pesadillas*, otra de sus obras, los edificios se convierten casi en protagonistas. No se puede negar su habilidad a la hora de representar casas y objetos. De hecho, añadiría que lo mejor de *Akira* son todas las secuencias de catástrofes, en las que vemos enormes bloques urbanos desplazarse y ceder a la fuerza de los elementos. Como las escenas del nº 16 y 37 (utilizaré los números de referencia de los álbumes encuadernados en rústica, no los de la segunda edición en tapa dura; son los que tengo). No se puede negar la espectacularidad de esos edificios reventando unos sobre otros y el detalle que **Otomo** (o sus ayudantes) ha puesto en cada ventana, en cada ladrillo. Las estructuras y máquinas que imagina son muy verosímiles y ese mundo que fabrica es perfectamente creible. Tampoco se puede olvidar el impacto gráfico de algunas páginas, especialmente las sucesivas transformaciones de Tetsuo, los mutantes haciendo sentir su poder mental, o las secuencias de los jóvenes corriendo sobre sus motos. En ellas vemos algunos de esos estilemas que he mencionado antes, respecto a la representación del movimiento y la descomposición de la escena en múltiples visiones.

En general, no puede decirse que Otomo desperdicie las viñetas grandes. Cuando nos obsequia con una o dos planchas cubiertas por una sola ilustración, el dibujo suele ser deslumbrante.

En cuanto a los personajes, aunque sus conocimientos anatómicos y la movilidad de las figuras son irreprochables, tienen esa gestualidad pelín pasada que encontramos en la mayoría de los mangas. Pero entiendo que aquí hay más un problema de guión que de capacidad como dibujante de Otomo, así que dejaré esto para más adelante.

El autor no suele ceder a la caricatura, aunque se permite ciertos rasgos de humor. Pero mantiene su dibujo dentro de un realismo claro y preciso, donde los rasgos más *cartoon* quedan exclusivamente reservados a las caras.

Su capacidad gráfica es, indudablemente, el elemento que ha vendido la obra. Ojear los álbumes supone encontrarse con constantes escenas de acción, realizadas con brío. Otra cuestión es cuando nos ponemos a leerlo.

El ¿contenido?

En la operación de marketing desarrollada antes de su venta, se nos contaban maravillas respecto a su argumento. El mismo **Jodorowsky** parecía ceder a su fascinación. También confesó haber sugerido varios finales a **Otomo**, que no era capaz (según dijo Don Alejandro) de rematar satisfactoriamente el trabajo. Lo cierto es que esa sensación se tiene al leerlo. Algo que coincide con lo que ya he comentado de la película, que se alarga lastimosamente de climax en climax, hasta hacernos desentender completamente del asunto.

Akira parece contar muchas cosas: un mundo sacudido por una catástrofe provocada por el hombre, una sociedad hiper-tecnificada y cuasi-militarizada, experimentos genéticos de difícil comprensión, bandas de delincuentes juveniles, la adicción a todo tipo de drogas, el control del poder y supongo que unas cuantas cosas más.

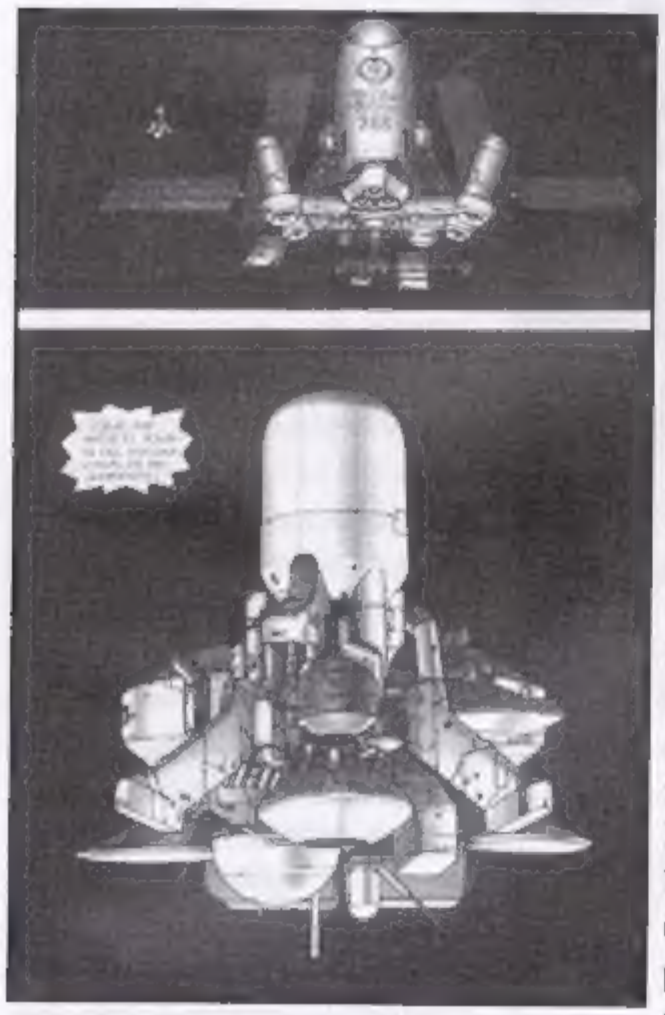
Esto es, digo, lo que parece contar. Lo que realmente cuenta es algo muy distinto. Gente corriendo. Mucha gente corriendo. De acá para allá. De arriba a abajo. De la tierra a la luna. Del cielo al mar. A través de escaleras, pasadizos, pasillos o ruinas. Y gritando todo el rato. Se nos ha dicho también que es un tebeo de acción. Que la acción es el vehículo utilizado para trasmitirnos todas esas visiones de un futuro no muy esperanzador. Que *Akira* es una excusa, una metáfora, etc. Se dicen tantas cosas...

La cuestión es que el desarrollo argumental no presenta una

estructura aparentemente controlada. Tan sólo un encadenado de secuencias, en las cuales cualquier excusa es buena para que alguien persiga a los protagonistas y estos tengan que salir corriendo. O algo así.

Juro que me he releído los 38 álbumes. Y que apenas me acuerdo de nada. Al abrirlos sólo veo eso: gente corriendo.

Hablemos un poco de esos personajes. Empezando por Kaneda, le ocurre lo que a todos, no acaba de ser creible, por estereotipado. Es un adolescente y punto. Todo



Floyd sustituye a Sol en el album nº 33

lo que le ocurre apenas hace mella en su tierno corazón de delincuente juvenil. Lo que pueda sentir por Kay apenas encuentra un desarrollo. Cuando **Otomo** intenta profundizar en esa relación, los resultados son patéticos (nº 28). Sin salir de ese número, la escena en que Kay toma su baño de purificación y " se decide " es directamente ridícula en su solemnidad. La juventud de los protas es creible mientras se mantienen en acción, pero resulta sorprendentemente endeble cuando se paran.

Tetsuo tampoco funciona mejor. Otomo quiere mostrarnos una personalidad psicótica, siempre al borde del derrumbamiento psíquico. Pero lo hace de forma tan desequilibrada como su personaje. En el nº 23, tras purgarse de las drogas, parece haber encontrado la "verdad", o al menos es la sensación que nos da su cruce de miradas con Akira en las últimas páginas. Mantiene esa actitud hasta el 26, donde da una sosegada charla a los científicos. Les habla de librarse del poder, para alcanzar un nivel superior. Dice: "Es un error muy común el de ir por ahí como un bravucón, impresionando al personal". Al momento siguiente, eso es exactamente lo que hace. Siguiente número (27), parece mantener su serenidad ante Akira; pero se dedica a hacer el burro con la Luna. La cosa sigue in crescendo hasta el final de la obra. Alguien podrá decir que no tenía el poder tan controlado como suponía. Pero el caso es que ocurren cosas así a todo lo largo de Akira. Constantes repeticiones de secuencias, continuas vueltas atrás.
En cuanto a Miyako y los otros comparsas (Akira incluido), tampoco puedo decir que encuentre mayores evoluciones. Y mira que hay páginas...

Sol, Floyd y 55 BANK

Quiero ahora mencionar un caso que nos puede ayudar a entender el laberinto de *Akira*.

Puedo equivocarme, pero creo que la primera vez que se menciona a Sol, el satélite defensivo, es en el nº 11, cuando Tetsuo libera a Akira. Ahí el coronel decide usar su laser espacial para acabar con los dos, a las bravas. Vemos el artefacto en órbita, que dispara repetidas veces sobre Tetsuo y Akira, desgarrando el brazo del primero. En el siguiente (12) Kay nos informa de que Tetsuo no puede haber sobrevivido al ataque (aunque ella y Kaneda, que están en el mismo sitio y no tienen poderes, sí).

No se vuelve a mencionar al chisme hasta el nº 21, en el que el coronel prepara un señalizador conectado al satélite, de nuevo con la idea de librarse de Tetsuo. Antes, en el 16, asistimos a la primera manifestación del poder de Akira. Kaneda aterriza sobre un edificio con el rótulo 55 BANK y luego hay un gran mogollón, muy apocalíptico (eso sí, todos los protagonistas se salvan). Kaneda se esfuma y vuelve a escena Tetsuo.

Estamos en el nº 23, el coronel activa Sol para defenderse. Tetsuo, muy desequilibrado, sale volando hacia él. Un caos de la leche y algo cae del cielo. Debería ser Sol. No, tras varias páginas descubrimos que es el edificio de la 16, 55 BANK, con Kaneda dentro. De donde vienen, nadie nos lo explica. Aunque en buena lógica debería ser espechurrado (no todos los días se te cae un rascacielos encima), sale ileso. Tetsuo, curiosamente, pasa del satélite (aunque ya ha disparado dos veces sobre él) y se entrega a una experiencia mística, de cerca de 10 páginas.

Sol no le tiene en cuenta que se olvidara de él, porque vuelve a aparecer en el 27; allí es golpeado por los restos de la destrucción lunar de Tetsuo ¡Alto! ¿He dicho Sol? ¡No! ¡Es Floyd!

En el 31 vuelve a salir el viejo Sol. De nuevo dispara contra Tetsuo que no sólo no se inmuta, sino que engorda a lo bestia (parece sentarle bien el laser). Al mismo tiempo, nos enteramos de que el comandante americano ha dado con el código de acceso al satélite.

En el 33, por fin oímos hablar de Floyd. Es un satélite americano. Aunque tienen el código de Sol, prefieren, como es lógico, el suyo. Vemos cómo, literalmente, Floyd sustituye a Sol (hay que mirarlo varias veces). Finalmente, Floyd dispara. Para ello, algunos de sus componentes cambian de forma (pelillos a la mar). Y allá va Tetsuo ¿Tendrá otra experiencia mística por el camino? Como en este caso el material es americano, caben algunos destrozos. Tras mucho estruendo, Tetsuo hace caer a Floyd sobre el portaaviones americano.

Finalmente, en el 37 vuelve el viejo Sol. Y otra vez lo usan contra Tetsuo. En función de todo lo que hemos visto, deberían saber que es completamente inútil. Pero aquí da la sensación de que a nadie le preocupa lo que ha pasado unas páginas atrás. Así que Kay apunta el laser hacia Tetsuo, con su solemnidad habitual. Más estruendo. Interviene Akira y todo se acaba (es un decir).

¿Adónde quiero llegar con todo esto? Eso me gustaría saber a mí. Cada vez que aparece el satélite, es descrito como un arma de la reostia. Pero una y otra vez es patente su inutilidad. Como si uno no bastara, se le añade a Floyd (de una forma no muy comprensible para el lector). Es evidente que a la tercera o cuarta vez que activan a Sol, ya nos da exactamente lo mismo.

Derroche de medios

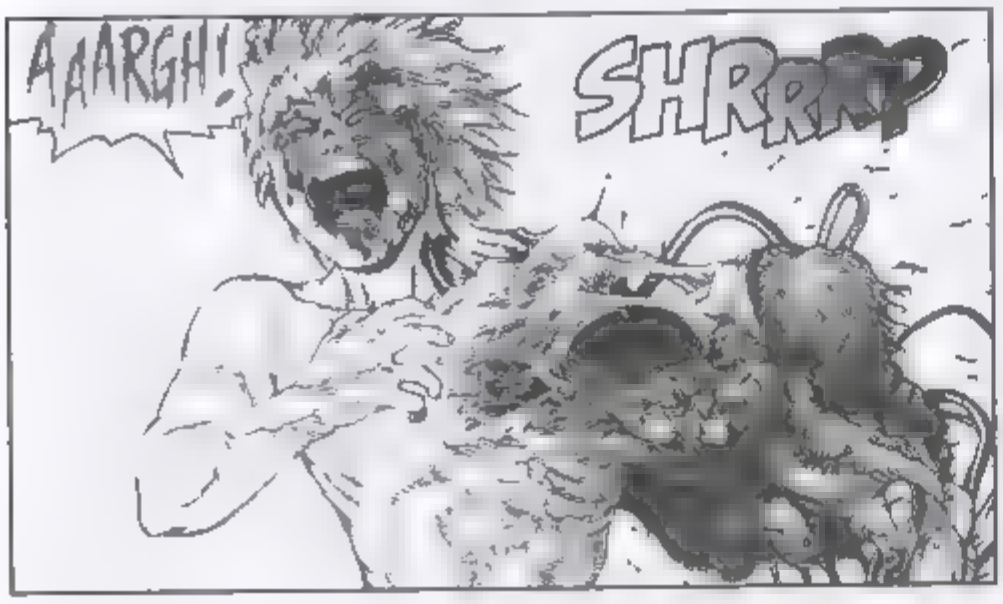
Abro al azar cualquiera de los álbumes y siempre me encuentro la misma escena. Gente muy apurada, mucha tensión y, cada cierto tiempo, un pequeño (o gran) apocalipsis. Pero es tal la acumulación que, finalmente, lo único que se consigue es saturar al lector. La tensión se desvanece ante la repetición. Pase lo que pase, Kaneda seguirá persiguiendo a Tetsuo e intentará ligar sin demasiado éxito con Kay. El general también tratará de cargarse a Tetsuo. Akira lo mirará todo y Tetsuo se transformará en un engendro mayor que el anterior, para luego volver a serenarse.

La aparición de nuevos elementos, como la amiga de Kay o la intervención americana no son más que nuevos recursos acumulativos. Un vamos-a-complicarlo-aún-más.

Mencionaba a **Jodorowsky** al principio. También a él parecen írsele las historias de las manos. Pero, en su desbordamiento, hay diferencias. Jodorowsky, como

buen cuentista, sabe que el relato debe avanzar Puede que el camino se haga tortuoso e incluso aburrido. Pero va hacia algún lado. En *Akira* no.

Su aparente profundidad es una farsa. Su metafísica de salón es una broma de mal gusto. Su historia está llena de violencia festiva. Lo único que cuenta es la velocidad y abrirse paso. No escatima planos de cabezas espachurradas, sangre y ojos salidos de



sus órbitas. Tras ese espectáculo gore, no creo que lo más adecuado sea dar sermones sobre la humanidad

Su visión del futuro es, creo yo, más sentida. Porque es algo próximo. Reconocemos a esos jóvenes violentos y sin identidad, esas urbes cada vez más cosmopolitas, de ninguna y todas las partes. Y sentimos su deshumanización como cercana. Pero no hay crítica en ello ¿Los experimentos genéticos? Son fascinantes ¿No? Los mutantes no sólo no son presentados negativamente, sino que se constituyen en un futuro casi apetecible. El equilibrio entre el hombre y el poder que ha desarrollado y todo eso. Pero no hay crítica.

Incluso hablaría de una cierta fascinación por la bomba. Como occidental tiendo a pensar que todo japonés sigue traumatizado con lo de Hiroshima y Nagasaky Supongo que es un estereotipo, pero cada vez que veo a *Akira* en acción, en esas páginas llenas de luz y destrucción, las dos famosas explosiones me vienen a la cabeza. Y, de nuevo, no localizo el horror en la visión de **Otomo**. Sólo fascinación. Un "esto es lo que hay" ¿Que nuestras ciudades se llenan de macarras, violentos y drogados? ¡Cómo mola! ¡Qué espectáculo, verlos en sus motos dándose porrazos! No pienso que un relato de ficción deba ser el lugar para un discurso sociológico. Pero de eso a convertir nuestra progresiva alienación en un circo, hay muchos pasos. Incluso se lo perdonaría si fuera un circo mas entretenido. Pero no lo es. Siempre las mismas fieras y los mismos payasos, entrando y saliendo una y otra vez, hasta la extenuación

El manga del mal mayor

Hay un lugar común al hablar de **Otomo**. Algo que añadir a su reconocido talento como ilustrador: su puesta en escena. Si algo parece excitar o seducir a sus lectores es su forma tan "cinematográfica" de contarnos las cosas. Siempre parece buscar el plano más rápido posible, encajar el subjetivo que nos meta más en la acción, forzar el salto del picado al contrapicado para sorprendernos... Y no lo hace mal. Lo he dicho antes, tiene mucho brio. El problema es que desconoce el significado de la palabra elipsis.

Da igual que el interés de la historia esté centrado en tal o cual acontecimiento. Si aparece una persecución o una pelea, sabemos que Otomo les va a dedicar un buen puñado de viñetas y unas cuantas páginas. Sea o no importante para el desarrollo de los hechos

Asf que acabamos preguntándonos si su puesta en escena es tan buena como suponíamos. Cuando hasta el detalle más nimio es enfatizado ¿cómo decidir cuando estamos ante algo realmente importante? Directamente, no podemos saberlo; no, tal y como nos lo cuenta Otomo. Lo que pasaba con el satélite Sol, se repite en todo el relato. Leyéndolo, yo recordaba aquella sátira de **Ventura** y **Nieto** sobre los superhéroes. Vemos a un grupo de supertipos en un viñeta, con un malo al fondo. Dicen: "esta es la mayor amenaza a la que nos hemos enfrentado nunca". En otra viñeta, otro grupo frente a otro malo. Vuelven a decir: "esta es la mayor amenaza a la que nos hemos enfrentado nunca". Sólo que Otomo no lo hace en broma, sino que parece tomárselo muy en serio. Yo, como lector, no puedo.

Más de un "crítico" se ha mofado de esta revista porque, al analizar los comics, tenemos en cuenta aspectos de lógica visual, como el eje de lectura, o la continuidad del movimiento. Entendemos que forma parte del ABC de cualquier dibujante Nos sorprende cuando se ignora. Pero este no es el caso. No podría decir que **Otomo** tenga este tipo de deslices. Pero el ritmo y la coherencia de una narración se sostentan, además, en otros factores. Y eso es lo que verdaderamente nos preocupa, el auténtico principio de **El Wendigo**, la credibilidad de la narración, el mantenimiento de la tensión, el ritmo. Y eso deja de ser un problema de viñeta a viñeta, en este caso, para serlo de pag na a página.

Conclusión: no es exactamente lo que yo llamaría un gran narrador. Será un buen dibujante, no lo pongo en duda. Pero un dibujante, un creador de historietas, es otra cosa. Muy diferente, mucho.

¿*Akira*, obra maestra? Lo dudo.

Florentino Flórez

Hambre de SAMBRE

Terminamos de leer el cuarto tomo de SAMBRE y nos ha sabido a poco. Cuando una obra reúne tan buenas cualidades, como lectores no podemos dejar de lamentar el paupérrimo estado del mercado tebeístico en España, incapaz de asimilar con la debida respuesta un producto de tanta calidad como el citado.

Al margen de su indudable compromiso estético y de comunicación, se hace imprescindible mencionar la lenta, lentísima, producción que los autores están demostrando. Baste decir que la última viñeta del primer tomo acredita su realización en 1986, y el que acaba de publicarse la de 1996 ¡diez años! Diez años distancian la primera entrega de la cuarta y lo peor es que aún no ha finalizado la historia. Resulta innegable que este ritmo de publicación es uno de los grandes inconvenientes para la consolidación y aceptación de las sagas extensas en el comic.

En realidad, lo que más nos frustra es que desde hace años venimos pensando en seleccionar esta obra para nuestros PREMIOS HAXTUR sin poder hacerlo, y parece que este año seguirá la misma tónica.

La obra

Ambientada en los años cuarenta del siglo XIX, ha sabido recoger y transmitir al comic la manera de hacer, contar y narrar de la novelística anglo-francesa de la época: el estilo folletinesco y dramático de obras como Cumbres borrascosas (Emily Brontë, 1847), el realismo humanístico de Charles Dickens (1812-1870) y la autenticidad que sustituyó a la retórica en la creación de Victor Hugo. Todo ello impregna la obra en cuestión creando un trabajo grave, profundo y testimonial cuyo interés se acrecienta aún más al introducir ciertos toques de denuncia y un cínico sentido crítico que pone en solfa la mayor parte de las actuaciones humanas, todas aquellas que no se realizan bajo la capa del más entregado amor.Aún más importante que la adaptación de determinados recursos narrativos procedentes de otros medios, es la forma en que los autores consiguen reflejar el espíritu de una época. Leer y ver Sambre es trasladarse con todos los sentidos a la época de las transformaciones revolucionarias de la Europa posnapoleónica, a la época del Romanticismo.

Desde la portada del primer tomo, dos amantes en un cementerio bajo un cielo tormentoso, se adivina que la obra se mueve en los ámbitos extremos tan queridos por los artistas románticos: el erotismo y la sentimentalidad melodramática, la corrupción moral y el ansia de pureza, el lujo y la miseria, los palacios y los callejones, la soledad y la multitud. En su espléndido estudio sobre este periodo, **Hugh Honour** recorre capítulo a capítulo los siguientes temas: el paisaje como estado del alma, el interés por el pasado, la lucha por la libertad, la condición del artista, la atracción por lo misterioso; pues bien, todos encuentran en un momento u otro su lugar en las páginas de Sambre.

Pero ¿Es Sambre un comic de temática histórica? No, no lo es en el sentido de **Cothias y Julliard** para quienes la Historia es el motor del argumento; aquí es utilizada sólo como el marco escénico en el que se desenvuelve el drama, donde se sitúan los personajes y actúan, no ajenos a ella pero sí mas interesados en sus pasiones e impulsos, verdaderos detonantes de la acción. Esto se demuestra por la ausencia de citas o llamadas para exhibir cuánto se han molestado los autores en documentarse, no les hace falta porque no es esa su intención. Sin embargo, todo está presente con una corrección aplastante: los edificios, las calles, el vestuario, los poetas, los pintores y sus obras, y ya puede el crítico quisquilloso buscar no un resquicio para la incongruencia, sino un mero descuido en las fechas de un periodo tan dado a la confusión como es la mitad del siglo XIX, no lo encontrará.

Lo expuesto hasta aquí puede dar una idea de la altura que alcanza esta obra, pero el acierto definitivo, lo que la convierte en algo especial es que consigue integrar esta suma de referencias en un comic. Estamos ante un trabajo en el que lo fundamental es precisamente el desarrollo perfecto de una narración en forma de comic, no deslumbrar al lector, a pesar de que lo consigue, con un despliegue de erudición académica.

Los personajes

En *Sambre* es difícil encontrar un personaje dotado con los perfiles de los heroes al uso en el mundo del tebeo. Bernard Sambre comienza la historia en el tránsito de la niñez a la adolescencia cargando con todos los temores y dudas que definen esa edad, máxime cuando se ha perdido de forma trágica a la figura paterna y la materna no constituye un modelo ejemplar de conducta. Durante los cuatro tomos Bernard parece crecer pero sus miedos e indecisiones crecen con él. Es un protagonista que no tiene capacidad para influir en los acontecimientos, siendo más bien una víctima de ellos. Su hermana Sarah es un personaje menos definido. En realidad en el primer tomo da la impresión de que en los siguientes episodios su presencia sería más determinante, sin embargo, prácticamente desaparece hasta el tercero donde, a pesar de sus iniciales reservas, acepta sumisamente el papel que su progenitora le había reservado. Julie encarna el misterio del destino y la condenación. Dotada con la

fuerza de los desposeídos (desposeída de fortuna y hasta de nombre) muestra una férrea determinación por controlar su vida, hasta el punto de ofrecerse como sacrificio en nombre de unos ideales que no comprende y que probablemente no le importen. A ellos se suma el corrupto jefe de policía Guizot, primo de Bernard y Sarah, quien asume sin escrúpulos que tras la defensa a ultranza del orden que él encarna, se esconde un blindaje egoísta de los privilegios y sus poseedores. Frente a este, Rodolphe, el revolucionario profesional, no parece tener mejores sentimientos cuando se ve que no le importa utilizar a las personas como símbolos para enardecer a la masa o aprovecharse del efecto causado por unos cuantos "mártires". A estos hay que sumar varios personajes más -el Vicario, el pintor fracasado, la cortesana- que por su complejidad es difícil calificar de secundarios pues todos juegan un papel trascendente en el conjunto de la obra.

El guión

El guión resulta apasionante contribuyendo a ello una realización muy bien estructurada. A pesar de los diez años transcurridos entre el primer y el cuarto tomo no se muestran signos de marcha errática, ni desviaciones respecto a un planteamiento original, lo cual no quiere decir que se produzca ni rigidez argumental, ni encasillamiento estilístico, más bien ilustra acerca de la seriedad con que se concibió este proyecto.

A base de flash-back, acciones en paralelo y con la ayuda de los diálogos en pretérito, nos vamos enterando de matices suficientes del pasado, como para que podamos ir desenredando la compleja madeja que forma la historia en el presente. Historia de amor, de odio, venganza, locura, pasión, revolución, lucha de clases, misterios y desamores, en la que prevalece lo inmaterial sobre lo material. Por encima de todas las demás se coloca aquella que cuenta el desinteresado amor que *Julie la furtiva* profesa a *Bernard*

Sambre y el que recíprocamente éste le tiene a ella. Aunque siempre sometidos por los condicionamientos de la sociedad de la época, lo de menos es la diferencia de clase entre Bernard y Julie, la idea profundamente romántica que subyace y da sentido a su relación es la fatalidad de su destino, la aceptación de que sólo en la muerte encontrarán una unión totalmente perfecta.

Bien dosificado el guión, cada álbum, aunque cuenta una historia inconclusa, puede ser leído independientemente de su continuidad pues tiene clima, desarrollo, puntos álgidos e intriga. Una buena lección de cómo debe de hacerse y estructurarse un guión para que resulte un buen guión.

Como ejemplos que ratifiquen lo escrito, analicemos las pags. 5, 13, 24 y 38 del tercer tomo.

En la primera (a la izquierda), a base de un estudiada planificación, sin que medie una sola palabra podemos deducir lo siguiente.
1) Todo el placer que a Bernard Sombre le ha podido proporcionar el coito con la aristocrata cortesana, se desvanece ante el recuerdo de Julie, encarnado por la herida que tiene en la mano.
2) Vemos que esa misma cortesana es la heroina revolucionaria del cuadro de Eugene Delacroix La libertad guiando al pueblo La orgia presidida por ese cuadro muestra en donde y cómo terminó la revolucion de 1830, al tiempo que es la antesala y mejor justificación de la que se está gestando en 1848 y da título a este album
El autor ha logrado trasmitir lo descrito con la utilización de dos planos generales y otros tres de detalle dentro de ellos

Sin palabras, en la 24, se describe el aturdimiento que Bernard sufre después de visitar al Vicario, el peligro que sobre él se cierne, el intento de autodefensa y el rescate que en el último momento le hace su primo.

En la pag. 13, con planos medios, de detalle, primeros planos y el apoyo de un par de generales descriptivos de ambientes, el autor matiza de forma descarnada la existencia de proxenetismo infantil, las desviaciones sexuales de los aristocratas, la connivencia de la policia, la inocencia y el despiadado odio que el abuso acumula sobre la inocencia
Para ello sólo se emplea esta página y una buena planificación

En la página 38, por último, 5 simples planos, tres generales y dos primeros planos ,bastan para lograr trasmitir la sensación de que nunca la relación entre los protagonistas será duradero. La reja que se cierra en la ultima viñeta resulta muy significativa.

y rojos apagados en consonancia con el predominio argumental de los engaños y las bajas pasiones; también encontramos con frecuencia tonos morados, propios de sudarios, de sacrificios, de muerte. En general, salvo las pequeñas excepciones del flash-back de la niñez, las tonalidades huyen de los colores cálidos y luminosos, acentuando así el brutal drama que se desarrolla en la historia

El color

La utilización del color no responde a criterios realistas resultando uno de los rasgos más destacados. Existe una preferencia intencionada por los sepias, ocres

El dibujo

El dibujo, limpio y detallado sin llegar al perfeccionismo relamido, destaca por su cuidada planificación. Angulaciones e inclinaciones muy estudiadas, planos medios, primeros planos, de detalle, generales y gran general son utilizados con el objeto de que cada uno cumpla la función para la que ha sido creado y consiga resaltar un clima particular en cada momento. Con esta planificación, bastante selectiva y varia-

a medianoche todos los GATOS...

De no ser por el nombre de Alan Moore

sado por Wild C

da, se potencia notablemente al dibujo en el sentido de dar impresión de movimiento, sin el cual se resentiría la obra. **Yslaire** ha logrado una composición muy descriptiva con la que muchas de las situaciones "entran por los ojos" sin necesidad de textos de apoyo o de diálogos explicativos

La narración se apoya generalmente en una angulación e inclinación clásica, excepto en las escenas revolucionarias, los asesinatos, el coito sobre la tumba del padre de Sambre, etc.; en estos momentos clave, la puesta en viñeta, dominada por picados y contrapicados, se vuelve gótica, contrastando con el resto de la historia donde se huye de este efecto expresionista a fin de no cargar la obra con una apariencia próxima a la del comic de terror, esto no le interesa al autor puesto que el tenebrismo se encuentra en la motivación y acción de los personajes y ya ha sido acentuado -como dijimos- por el tratamiento del color, incidir visualmente en ese sentido podría desviar la atención respecto de la descripción de los ambientes sociales y románticos, también muy importantes como exacto y bien definido telón de fondo

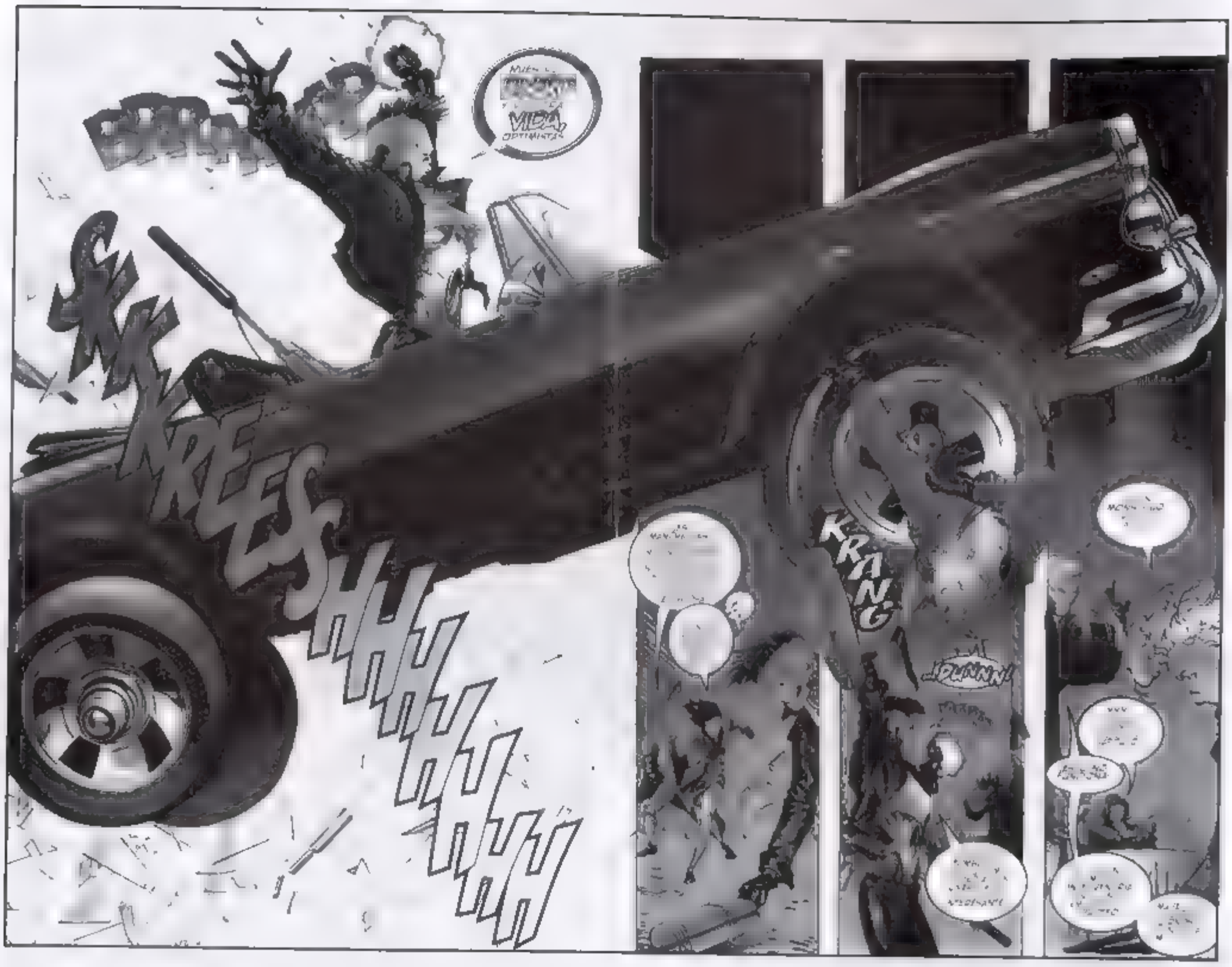
Esta obra, junto con *El silencio de Malka* de **Pellejero** y **Zentner** y *Eva Medusa* de **Segura** y **Miralles**, es lo mejor que ha editado GLENAT.

F. R. Arresú y José Mª Flores

En el XX Salón del Comic se llevó a cabo un debate bajo el título "El guionista es la estrella", la frase podría aplicarse aquí perfectamente. En los siete números (edición española) guionizados por **Alan Moore** aparecen relacionados ocho dibujantes y casi una docena de entintadores, de todos ellos puede decirse que si bien no hay ninguno malo de solemnidad, tampoco puede encontrarse una personalidad definida, más bien parecen ajustarse a una serie de premisas estilísticas, las marcadas por **Jim Lee** para entrar a formar parte de su escudería, de las que les cuesta trabajo salir. Si acaso, **Travis Charest** con lo fino de su trazo y su evidente deuda hacia el modernismo finisecular consigue evitar la chabacanería cuando trata la figura femenina, sobresaliendo levemente del resto de sus compañeros. La mayor decepción la supuso **Kevin Maguire** que, en el número que dibuja, apenas conserva algo de aquel dominio mostrado en las páginas de *la Liga de la Justicia*

El primer handicap del escritor inglés era intervenir en lo que la propaganda editorial definía como

un grupo de superhéroes implicado en una maniquea confrontación entre dos razas alienígenas **Moore** aprovecha el fin de un crossover para partir de cero desarrollando dos líneas argumentales, independientes pero inevitablemente destinadas a confluir en el siguiente cruce de colecciones. Una de esas líneas narra la llegada del grupo original a Kera, su planeta de origen, mientras que la segunda describe el reclutamiento de miembros para crear un nuevo equipo. El guionista despliega toda la batería de recursos que le han hecho célebre y llevado a considerarle un revolucionario de la narrativa secuencial Comienza estableciendo juegos de palabras entre el título de la serie y los títulos de cada episodio ("Catacumbas", "cuna de gatos", "garras de gato") y entre las líneas argumentales ("así en la tierra como en el cielo"). Aplica con profusión sus conocidos contrastes entre lo que narra el texto de apoyo y lo que muestra el dibujo, o utiliza pensamientos y reflexiones de un personaje aplicados a dibujos donde aparece otro u otra acción. Recurre al flashback y a la narración en primera persona: el número 17 está íntegramente articulado mediante continuos saltos adelante y atrás en el tiempo, mientras que prácticamente todo lo que sucede en Kera se cuenta a partir de la percepción particular de un personaje diferente en cada episodio. A esto hay que añadir una querencia particular de **Moore** consistente en explorar las posibilidades del personaje, de llevar al límite sus poderes. Es obvio que para él un superlo que sea no puede limitarse a arreglar sus problemas a puñetazos cuando tiene una gama casi infinita de recursos. Ya lo había hecho en



Miracleman y en *Swamp Thing* y con frecuencia esas viñetas, marginales a la acción principal, resultan lo más sugerente del tebeo. Es quizá el "toque Moore" por excelencia y lo que establece la diferencia entre él y el grueso de guionistas que son capaces de parir personajes nuevos a puñados pero después no los sacan del vulgar estacazo.

Por otra parte, Moore acaba de un plumazo con el maniqueismo de la serie. Kera no resulta ser la utopía imaginada y los daemonitas, más que demonios sin alma, se ven reducidos a la categoría de pobres diablos, derrotados y humillados. La guerra entre ambas razas queda convertida en un espejo de la guerra fría, perdida por Daemon no por incapacidad militar, sino por la bancarrota económica ocasionada al intentar asimilar los avances tecnológicos de Kera. Siguiendo esta idea creo que no es difícil ver en Kera el reflejo de unos futuros Estados Unidos dotados de una democracia formal pero incapaces de solucionar sus problemas con las minorías indígenas, con la segregación racial, social y genética. Y es a estos problemas a los que Moore enfrenta a los personajes, no a otros enemigos que en realidad son el espejo deformado de los protagonistas, sino a los abismos interiores de cada uno, al egoísmo clasista de Emp, al fanatismo de Zealot, y a la indiferencia de unos respecto a otros.

¿Estamos ante un nuevo *Watchmen*? Ni mucho menos. En *WildC.A.T.S* **Alan Moore** trabaja con personajes creados previamente sobre los que su intervención siempre estará limitada a lo que se ha hecho con ellos y a lo que se hará en el futuro, además el baile de encargados de la parte gráfica no parece lo más idóneo a su forma de concebir la relación guionista/dibujante, su colaboración contratada por ocho números se corta bruscamente al entrar en juego un nuevo sacaperras, digo crossover. Son demasiados condicionantes para que se despliegue el genio, pero también hay que anotar una serie de fallos que empañan la calidad final. El número 20 se abre con una página en la que aparecen Void, Priscila, Reno y Maul, pero dos páginas más allá los tres primeros se preguntan dónde estará el tal Maul como si hiciese días que no le veían. En el número 17, la irrupción de Manchester en el restaurante, por más espectacular que sea esa doble página, no deja de estar sumamente confuso lo que allí ocurre. En varias ocasiones se utiliza gratuitamente la intervención sobre el marco de la viñeta, un recurso que sólo puede aceptarse cuando sirve para aumentar la capacidad expresiva de lo que se narra dentro de ella o, como mal menor, como mera decoración pero que aquí no responde a lo uno ni a lo otro. Y por último, lo que a mi parecer es el defecto más grande. Tras siete números que suponen aproximadamente 200 páginas uno tiene la sensación de que no ha ocurrido nada, las intrigas palaciegas de Kera se resuelven en un pis pas de última hora, mientras que en la Tierra el nuevo grupo no termina de acoplar a sus miembros cuando ya se embarcan en el inevitable cruce de colecciones tras el cual "las cosas ya no serán las mismas." Como decimos por aquí, demasiado pan para poco chorizo.

JOSÉ Mª FLORES

GIJON

olimpo del comic

José Lanzón, Neto, Gilbert Shelton, José Sanchís, Sergio Aragonés, Paul Smith, Jorge Zentner, Mark Schultz, Robert, John Buscema, Gaspar Meana, Dennis O'Neil, Jamie Delano, Dougherty y David Lloyd. Elenco de autores de comic o historieta que podrá encontrarse en GIJON, todo aquel que se acerque a nuestra ciudad entre los dias 7 y 11 de octubre, ambos inclusive.

A la calidad indiscutible que cada uno de ellos por separado representa, en su conjunto componen un auténtico OLIMPO DE LA HISTORIETA MUNDIAL. Hemos sido capaces de agrupar, en la misma edición del Salón Asturiano, a algunas de las más grandes personalidades de todos los tiempos, representantes de las diferentes tendecias de ese medio de expresión conocido como comic o historieta: *el underground, el comic-book y las editoriales independientes...*

Con este plantel y esta singularidad, una nueva edición del *Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias* está en marcha, la XXI, y con ella la XIII edición de los Internacionales PREMIOS HAXTUR. El marco, como viene siendo habitual merced a la gentileza del Ilustre Ayuntamiento de Gijón, será el Teatro Jovellanos.

El personaje de la serie Conan, Valeria, dibujado por John Buscema

GILBERT SHELTON

Fundador junto con **Crumb** en los años 60 del movimiento conocido como UNDERGROUND, creador, entre otros, de los famosos *Freak Brothers, el gato de fat Freddy* y *Super Serdo*. Guionista y dibujante de la mayor parte de sus obras, es un autor de lujo, de los que aparecen unos pocos en cada generación.

JOHN BUSCEMA

Desde los inicios de los años cuarenta y del apenas naciente COMIC-BOOK, comenzó a verse su firma, sorprendiéndonos por la calidad de su trabajo en este tipo de publicaciones, en las que las exigencias cuantitativas la hacían casi imposible. El fue uno de los pocos que supo situarse durante decadas en los más altos niveles artísticos, siendo además el dibujante que mitificó el popular personaje de *Conan el Bárbaro*, que recreó junto con **Roy Thomas**, durante muchos años. Lo que le situa por derecho entre los grandes, de los más grandes, del comic-book. Su calidad como dibujante y narrador ha sido reconocida y premiada en todo el mundo, incluyendo los más prestigiosos certámenes europeos. Gijón se honra de poder contar con su presencia. El contribuye notablemente a hacer de GIJON durante una semana EL OLIMPO DEL COMIC MUNDIAL

PAUL SMITH

Tiene dos cosas en común, aparte de su calidad, con los más interesantes dibujantes norteamericanos del momento: ser un hombre joven y prodigarse mucho menos de lo que sus admiradores desearíamos. En España lo conocimos en 1986, en las páginas de "El Doctor Extraño" y, sobre todo, "la Patrulla X", por aquel entonces el tebeo más vendido de América. Realizaría apenas una docena de números que a más de uno nos engancharon para siempre. A continuación vino, también con guión de **Chris Claremont**, "Alpha Fligth y la Patrulla - X" una mini serie memorable por la belleza de sus dibujos. Hasta inicios de 1991 no volveríamos a saber de él, ahora en las páginas de "Factor X", serie para la que realizó una larga saga llamada " La guerra del juicio", eran otros tiempos y a pesar de su interés pasó casi desapercibida. Su última obra la conocimos en 1994, la excelente " La Edad de Oro", con guiones del interesante **James Robinson**, la historia narra el combate final de la primera generación de superhéroes de la D.C. y el gran mérito del trabajo de Smith es que logra transportarnos a aquellos lejanos años y hacernos ver como real lo que nunca –ni en los tebeos– existió.

Paul Smith actualmente está realizando, también con guiones de Robinson, una mini serie para la editorial IMAGE, esperemos que no se rompa la tradición y algún día la conozcamos.

SERGIO ARAGONÉS

Nacido en España, es uno de los niños víctima de la Guerra Civil Española. Pasó primero por un campo de concentración en suelo francés, para luego marchar a México con su familia. Allí comienza ya adolescente a dibujar y a ganar los primeros pesos mexicanos de la que será su larga vida profesional.

En los años 50 emigra a U S A., entrando en la mítica editorial E.C., desaparecida a causa de la Caza de Brujas, promovida por el senador **McCarthy**. Su entrada en la E C. será a través de una revista también mítica en la historia del comic, la humorística *Mad*. Aquí adquirirá una fama mundial, de la que nunca ya se apartará. Su enorme popularidad y calidad historietística le han proporcionado gran cantidad de premios internacionales y ser uno de los invitados más solicitados por los Certámenes Internacionales más prestigiosos en el ámbito del Comic.

En los últimos años ha creado dos personajes que han dado la vuelta al mundo, contribuyendo a mantener e incluso a incrementar su notable popularidad: Groo y Magnor "el poderoso". Se da la casualidad de que Groo es una parodia de las historietas de espada y brujería en general y de Conan en particular; en esta edición, Aragonés coincidirá con uno de los más famosos dibujantes de Conan, como es **John Buscema**. Será curioso confrontar dos visiones tan diferentes de un personaje similar. También hemos podido admirar recientemente su diverti

da parodia *Sergio Aragonés destruye Marvel y D.C*

JOSÉ LANZÓN

Este autor valenciano se inició en la historieta en la mítica revista *Jaimito*, en sus primeros años. Durante más de una década publicó en la Editorial Valenciana en sus diversas revistas: *Sos, Mariló, Pumby* y, cómo no, *Jaimito*.

En los años sesenta emigró a Paris y allí estableció contacto con las editoriales francesas *Brusard* y *Vaillant* en las que colabora durante años. De regreso a España vuelve a trabajar con Editorial Valenciana y a publicar en las revistas *Pumby, Pantera Negra* y *Flecha Roja*. Posteriormente trabajó para Gran Bretaña, con las Agencias *Bardon* y *Fleetway*. También colaboró con las editoriales italianas *Universo* y *Edifumetto*.

Viñeta de V de Vendetta, dibujada por ***David Lloyd***

DENNIS O'NEIL

Actual editor de la D.C. (segunda editorial mundial) bajo su batuta controla la totalidad del material que se edita de su personaje estrella: *Batman*. O´Neil es además uno de los guionistas más importantes y vanguardistas del actual comic comercial. Guionista que ha roto tabues, en cuanto a la temática normal en los comic-book, es uno de los pilares en los que se fundamenta el comic actual. PREMIO HAXTUR en 1996.

MARK SCHULTZ

Trabaja principalmente para editoriales independientes. Autor de culto en el mercado anglosajón. En torno a sus creaciones se ha generado un inmenso mundo de Merchandising, que va desde series de dibujos animados hasta video juegos, pasando por camisetas, ecetera. Ha conseguido todos los premios del mercado anglo, de entre los cuales destacan 4 PREMIOS HARVEY y 2 PREMIOS EISNER. Este último considerado el OSCAR del comic de lengua inglesa.

JAMIE DELANO

Uno de los grandes valores guionísticos que las Islas Británicas han aportado al comic mundial en los últimos 10 años. Junto con **Neil Gaiman, Alan Moore** y **Garth Ennis**, representa ese conjunto de geniales rarezas que el comic del citado país está imponiendo al resto del mundo, con su carga poética, fantástica, realista y crítica. Ganador de un PREMIO HAXTUR EN 1992, además de un montón de EAGLES ingleses.

ZENTNER

Recientemente galardonado con el premio concedido en el Salón de ANGOULEME-FRANCIA por su obra *El silencio de Malka*, es uno de los mejores guionistas que existen en el mundo de habla española, especialmente cuando la parte gráfica se ve acompañada por el buen hacer de **Rubén Pellejero**, con el que mantiene estrecha colaboración en series de prestigio internacional como la citada y *Dieter Lumpen*. Ganador del PREMIO HAXTUR en 1987

DAVID LLOYD

Dibujante también inglés, saltó a la fama cuando, colaborando con **Alan Moore**, crearon para el mercado inglés la serie *V de Vendetta*. Serie que posteriormente alcanzaria fama mundial. Ha participado en numerosos proyectos para editoriales independientes y con más asiduidad para la firma americana D.C.. De entre ellos destacan sus trabajos para *Aliens Dossiers, Hellblazer* y *Wasteland* (Tierra Yerma). Es colaborador bastante habitual del guionista **Jamie Delano**.

Dieter Lumpen, de
Zentner y Pellejero

JOSÉ SANCHIS

Si los anteriores han sido considerados como autores universales, él también es un creador de universos, dentro del comic nacional. Uno de los autores punteros de la mítica publicación JAIMITO, ha creado decenas de personajes y miles de páginas, de entre los que destacan *El soldadito Pepe, Pumby* y *El capitán Mostachete*

ACTIVIDADES PARALELAS

UNIVERSIDAD Y COMIC

Un año más, **Universidad de Oviedo** y **Salon Internacional del comic del Principado de Asturias**, van a marchar parejos durante la semana del comic.

En el Edificio Histórico de la Universidad, sito en Oviedo, se van a organizar actividades paralelas a las que habitualmente se realizan en GIJON. Consistirán en el montaje de la exposición **El Guerrero del Antifaz: el culebrón del Franquismo** y 2 ó 3 conferencias-coloquio durante los dias 8, 9 y 10, en un aula del propio edificio y que versarán, dada la magnitud y versatilidad de los invitados confirmados, sobre la creación de UNIVERSOS en el comic y también analizando la relación existente entre el mundo del comic de las Islas Britanicas y los U.S.A.

JUVENTUD Y COMIC

Como viene siendo habitual desde hace varios años, la **Dirección de la Juventud del Principado de Asturias** sigue manteniendo su colaboración con el Salón, y en su sala de exposiciones BORRON, ubicada en el propio edificio de la Dirección en Oviedo, se montará una exposición patrocinada por ellos relacionada con los comics y sobre un tema sorpresa. Será inaugurada con una conferencia y la presencia de 1 o´ 2 de los autores invitados al Salón

MUSEO BARJOLA Y COMIC

En este centro se exhibirá una exposición de gran lujo. Nada más ni nada menos que de páginas originales de **Mark Schultz**. Algo digno de ver por todo aficionado a los comics

HALL TEATRO JOVELLANOS

Como primer atractivo, en este suntuoso y bello teatro, se montarán paneles con ampliaciones a color del trabajo del autor invitado para recibir el premio al AUTOR QUE AMAMOS, y de los trabajos finalistas a la XIII edición de los PREMIOS HAXTUR.

El resto de exposiciones que otros años se montaban, es muy posible que no se organicen para esta edición, dado que los apoyos economicos se han visto reducidos en 500.000 pts., por parte del Ayuntamiento y la Fundación de Cultura. Si hay que reducir actividades será por esta via y no por la de los autores invitados que son los que dan el atractivo al Salón Este año, en todo caso, el plantel supera cualquier previsión. Nos vemos en el único e inimitable **Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias.**

FAUSTINO R. ARBESU

Colección Premios Haxtur/3

entrevista

De pequeño me gustaban los comics británicos infantiles. Los fines de semana iba a las matinales de cine y veía los seriales de *Batman* de la *Republic*, de los años 40. Un día, mientras esperaba el autobus, vi una pila de comics de la D.C. y el de arriba era de *Batman*. Fue la primera vez que lo leí.

Batman es como el molde de todos los superhéroes más bien oscuros. (sigue)

biografía

Sus primeras ilustraciones publicadas aparecieron en la revista de la *British Tolkien Society* en 1969. En 1972, junto con un compañero -el dibujante **Bonk** - produjo una tira semanal para el periódico de su escuela.

Tras completar sus estudios, trabaja en la prensa underground durante cinco años, creando las series *Brainstorm Comix* para Alchemy Press. Los primeros tres números, la *Trilogia de Chester P. Hackenbush*, fueron reeditadas en un volumen titulado *Braimstorm (sigue)*

Entrevista

Superman es más aburrido, como un boy-scout. Entiendo que hay como dos corrientes, a partir de estos dos modelos. Y creo que funciona mejor el estilo Batman, tiene más atmósfera.

Los films sobre Batman están bien, tienen atmósfera, pero **Burton** no sabe mantener la tensión, tenerte pegado al asiento. Me imagino a **Cameron,** él sí que sabe. En el primer film, la pelea final entre Batman y el Joker no tenía ninguna excitación. Me gustó más la tercera, era más divertida

Bryan y esposa

Mi educación fue una mezcla, un lío. En la escuela el profesor nos decía "dibujar algo". Y se ponía a leer el periódico. Al acabar la clase, recogía los dibujos. Luego me fui

Sumario

I. **Melusine** de *The forest Tales* (obra para la radio) (1996)

Ilustración para ser coloreada en *The Radio Times*

II. Biografía y entrevista

V. Ilustración para la UKCAC (1993) *guión* **Alan Moore** *dibujo* Bryan Talbot

VIII. **Zaffra y el dragón** (*Brainstorm Press*) (1983) *guión y dibujo de* Bryan Talbot

IX. **Cold Snap** *Mal tiempo* (1983)

Creada para el British Booklet Science Fiction Eastercom

XIII. **Evolution** *Evolución* (1996) *guión* **Lucy Swan** *dibujo* Bryan Talbot

XV. **Celtic Warrior** *Guerrero celta* (1991) *logo y lettering original* Amer Anwar

XVII. **Arnold gets cross** *Arnold se cruza* (1981) *guión y dibujo de* Bryan Talbot

Juego de palabras en el título
Arnold se mosquea o Arnold es crucificado

XXI. **Sloth** *Pereza* (1989) *guión* **Neil Gaiman** *dibujo* Bryan Talbot

XXVIII. **An honest answer** *Una respuesta honesta* (1995)

Creada para el British Booklet Science Fiction Eastercom

XXXII. Ilustración para *Omaha the cat dancer benefit book*

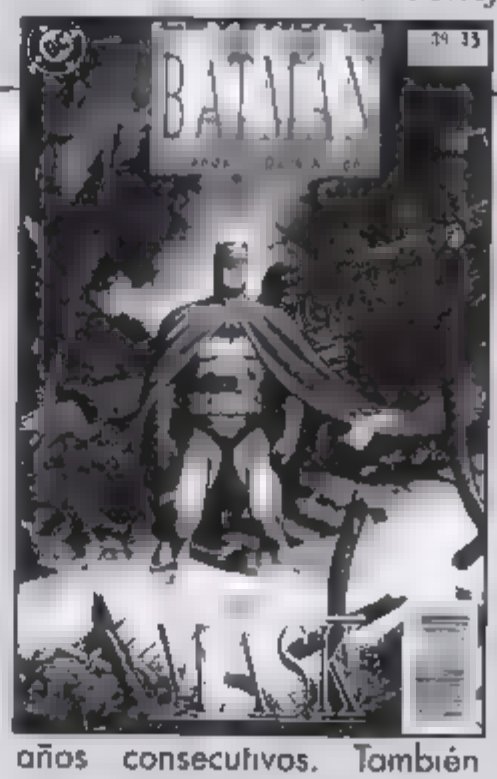
Biografía

Esto ocurría en 1982. Hackenbush fue luego americanizado como *Chester Williams* por **Alan Moore**, para la serie de la D. C. *la Cosa del Pantano*, donde continúa hoy en día. El número seis presentaba *The Omega Report*, una historia muy popular que mezclaba Ci-Fi, rock y comedia en un pastiche de detectives privados.

En 1978, comenzó *Frank Fazakerly, el as del espacio del futuro*, una parodia espacial para A.D.Astra (posteriormente recopilado en un volumen). El mismo año vio el inicio de la saga épica *Las Aventuras de Luther Arkwright* en Near Myths, reeditado y ampliado en la revista Pssst! en 1981. En 1982 el primer tomo de Arkwrigth fue editado por Never Ltd. Fue, junto con *When the wind Blows* de **Raymond Briggs**, la primera novela gráfica inglesa.

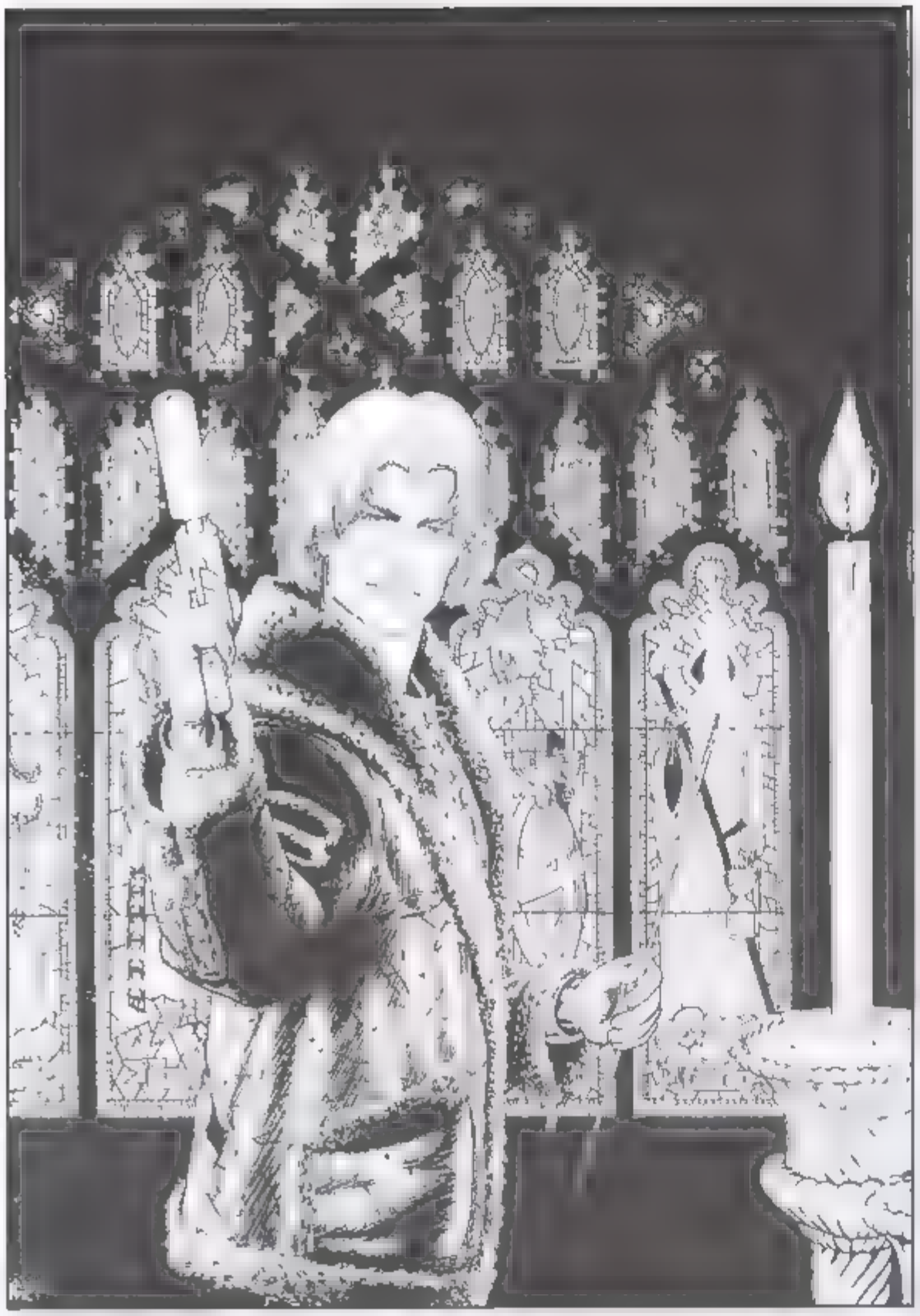
Bryan creó entonces más de 100 ilustraciones para unos juegos de rol y escibió y dibujó durante un año *Scumworld*, en Sounds.

En 1983 empezó a trabajar para 2000 A.D. Con **Pat Mills** produjo tres libros del popular *Nemesis the Warlock*. Fueron inmediatamente reeditados por Titan Books. El primero ganó un Eagle a la "mejor novela gráfica" y el personaje *Torquemada* ganó el correspondiente a "mejor villano" durante tres



años consecutivos. También colaboró con **Alan Grant** y **John Wagner** en *Juez Dredd*, con páginas a todo color para los anuales y 20 páginas en la primera entrega de *Diceman*.

Volviendo a Luther Arkwright, completó la historia con un comicbook de nueve episodios publicado por Valkyrie Press. Seguidamente, apareció la edición americana, de la mano de Dark Horse. Nominado para ocho Eagles, en la edición de 1988 de la UKCAC, ganó los de "mejor artista, "mejor novedad", "personaje favorito" y "mejor porta-



Encima, Luther Arkwright

da". En 1989 gano el premio Mekon, otorgado por la sociedad de ilustradores, por "el mejor trabajo nacional"

La historia, una mezcla de ciencia ficción, historia, espionaje y superheroes, su experimental trabajo narrativo, su forma de esquivar los efectos de sonido, líneas cinéticas y bocadillos de pensamiento, convirtieron a *Luther Arkwright* en una influencia reconocida por autores tan diversos como **Alan Moore, Garth Ennis, Grant Morrison, Steve Bisette, Neil Gaiman, Michael Zulli** o **Rick Veitch**, entre otros

a Foundation Arts, donde mis profesores eran todos artistas abstractos, que no enseñaban nada de arte figurativo. En la universidad estudié Diseño Gráfico. Como consecuencia de todo esto, acabé en el paro. Como siempre había dibujado por mi cuenta, entre eso y los libros de la biblioteca, fui aprendiendo. El único truco es practicar

Me levanto tarde, almuerzo y luego me pongo a trabajar sobre

Encima, Bryan durante su presentación en el Salón, con J Mª Flores y Jordi Juanmartí

A la izquierda, diversos momentos de su historieta de Batman Presa

Convertida en serie de culto, ha inspirado magazines dedicados a los mitos de Arkwright. El juego de rol apareció en 1993.

Durante cuatro años trabajó para la D C. en series como *Hellblazer* (con **Jamie Delano**), *Sandman* (con **Neil Gaiman**) y el prestige de 200 páginas *The Nazz*, del que fue co-creador, con **Tom Veitch** La historia de

la 1 o las 2, hasta las 9 de la noche. Si se acerca la fecha de entrega,, me quedo hasta más tarde. Pero procuro que esto no ocurra.

Distingo mucho entre mis trabajos personales y los comercia les. Me involucro más en los primeros. *The tale of one bad rat* trata de los efectos psicológicos del abuso sexual en una chica. Para esa historia leí muchos libros que explicaban el tema, hablé con personas envueltas en situaciones así, llegando a leer las trascripciones de sus declaraciones a la policía. Otro de los aspectos del relato era **Beatrix Potter**, la escritora inglesa de cuentos infantiles. me tragué todo lo que encontré sobre ella, convirtiéndome en algo así como un experto. Como escribía sobre ratas, también manejé libros sobre ratas. La segunda parte de la historia transcurre en la región de los lagos de Inglaterra, así que me fui cuatro semanas allí

Ahora que he vuelto con *Luther Arkwright*, vuelvo a los libros de historia. Incluso cuando trabajo con otro guionista procuro documentarme. Por ejemplo, para la historia de *Hellblazer* (*El Santo Maldito*) leí mucho de mitología y cultura celta. Cuando hice la historia de Cesar Augusto para *Sandman*, investigué la arquitectura y la moda romana de la época. En todo caso, cuando la historia ya está hecha, es labor de otro guionista, no le doy tantas vueltas.

Yo soy el propietario de *Luther Arkwright*. Lo escribí, lo dibujé y me pertenece.. Lo editó un independiente, no una gran compañía. *The Nazz*, que hice con **Rick Veitch** para la D C., también es nuestra, por ser los creadores. *The tale of one bad rat* también es mía. Pero con personajes como *Sandman* o *Hellblazer* es la D.C. la que tiene los derechos.

Encima, ilustración para The tale of one bad rat

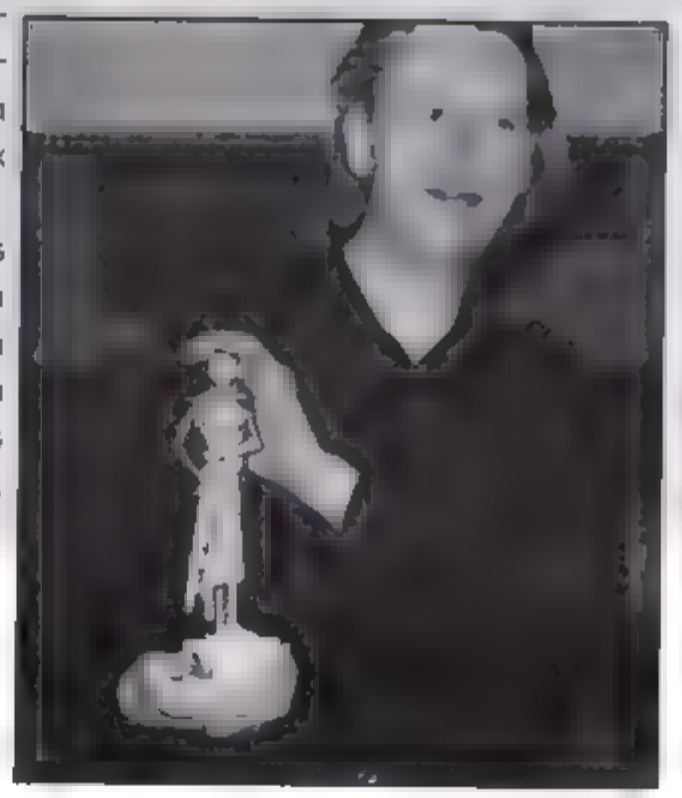
Al lado, diferentes viñetas de El santo maldito, *el episodio de* Hellblazer *que les valió a él y a* **Jamie Delano** *el Haxtur a la mejor Historieta corta en 1992*

Haxtur que Bryan muestra en la foto inferior

ESO ES LO EXCITANTE DEL CAPITALISMO. COMO EN EL SURF, SE APROVECHA LA OLA.
POR LA GUERRA
¿QUÉ OCURRIÓ CON LA VIEJA REVOLUCIÓN ANÁRQUICA?

Hellblazer *El santo maldito*, ganó el Haxtur a la mejor Historieta Corta en 1992. El especial de Sandman nº 1, *la canción de Orfeo*, fue nominado para un Premio Harvey Escribió y dibujó *Máscara*, una historia de Batman, nominada para dos Premios Eisner. Fue reeditada en 1996, con una página más. Para la compañía independiente americana Cult Press, dibujó las portadas para las series cyberpunk *Raggedy Man*

Durante los últimos quince años, Bryan ha creado un montón de historietas para revistas tan diversas como Home Grown,



CHESTER P. HACKENBUSH THE PSYCHEDELIC ALCHEMIST & POLLY
FAR OUT!
«THINK FAST»
ACE WIMSLOW AMAZING ROCK & ROLL ADVENTURES
THE CHROME QUEEN
ZELDA GRATHUATTE
EY UP!
KIMOTA
BAH GUM!
ALBERT E CROYDL
FRANK FAZAKERLY SPACE ACE OF THE FUTURE!
PL 49
CREDO!
TORQUEMADA
ABC WARRIORS
BRAAAP!
LUTHER ARKWRIGHT & HARRY FAIRFAX
PURITY BROWN
RO-JAWS
JUDGE DREDD
NEMESIS THE WARLOCK
THE NAZZ
SANDMAN
JOHN CONSTANTINE
DEATH
DJANGO SCHAGGNASTI SCUMWORLD
NAFF OFF ARTOVIT!
HELEN POTTER "THE TALE OF ONE BAD RAT WORK N PROGRESS
THE BATMAN "LEGENDS OF THE DARK KNIGHT"
Brian Talbot 93

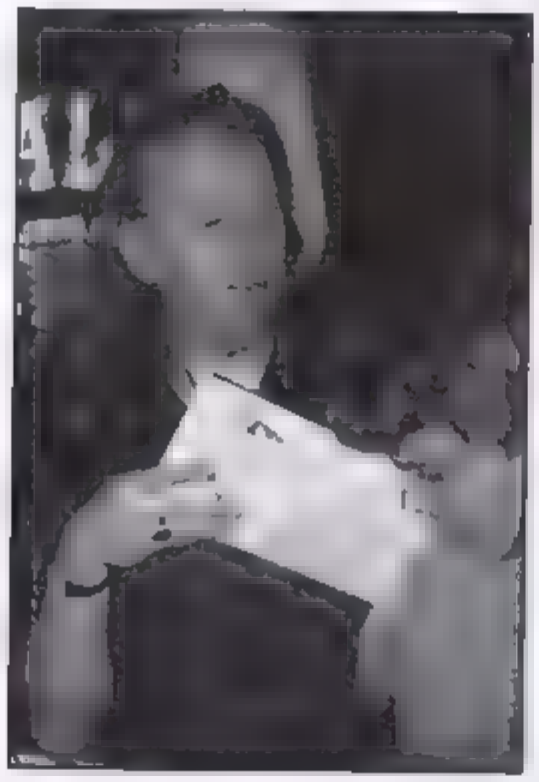
No estoy muy seguro de cómo va el reparto de dinero, pero creo que con los royaltis es un 1 % para el escritor, un 6 % para el dibujante y un 4% para el entintador.

¿Homosexualidad y abusos a menores en *Sandman*? Bueno, yo discuto mucho los guiones con **Gaiman.** En la historia de Augusto todo eso se plantea como una motivación del personaje, que busca venganza por ello, pero no se me ocurre que... Creo que Gaiman intentaba dirigirse a un lector adulto, por eso incluyó aspectos que podían interesarle, como sexo, filosofía o citas literarias.

Envío al colorista una guía con lo que quiero que haga. Le marco en unas fotocopias todas las indicaciones que considero necesarias. En la historia que hice con **Veitch** para *Tecnophage*, que está siendo coloreada por **Angus McKie** (desde mi punto de vista, uno de los mejores coloristas por ordenador), tengo una ventaja. El me manda las páginas coloreadas por *modem*. Así que sólo tengo que llamarle y decirle "quita eso, aquello está bien.". Con *The Tale ...* no confiaba en nadie, así que decidí hacerlo yo mismo. Tengo el mismo cuidado con los bocadillos. Creo que su situación es muy importante, así que hago un esquema de la página, indicando con precisión dónde deben ir. No me gusta dejar las cosas al azar, porque el otro puede hacerlo mal.

Sí, me he enfadado con algún colorista. Y con algún dibujante que no seguía mi guión. Ahora se ha simplificado mucho lo del color. Antes los tonos eran más crudos. Creo que el color es muy importante en el proceso creativo porque influye muy directamente en la atmósfera de la historia. Por eso me gusta que sigan mis indicaciones.

Siempre procuro que la historia me dicte el estilo. Por ejemplo, en la la historia de *Dredd* y los siete enanitos, intenté un cierto aire de cuento de hadas en los colores. Pero cambié en el juego de rol para el mismo personaje. Para la primera historia de *Luther Arkwright*, usé un aire a lo **Doré** o **Hogarth,** algo de la ilustración del XIX. Para *The Tale...* busqué un estilo más accesible, algo que la gente que no lee comics pudiera aceptar, una línea más clara. Para historias fantásticas, como el *Juez Dredd*, primero creo al personaje y luego lo pongo en un ambiente y voy imaginando sobre la marcha. Pero si la historia es realista, intento que todo lo sea, los ambientes, los objetos, ...Uso



Bryan firmando autógrafos

Alrededor, diferentes viñetas de Sandman

Imagine, Street Comics, Slow Death, Vogart, The Big Book of Conspiracies, Knockabout, The International Times y the Manchester Flash Para Xpresso hizo *Brainworms*, con guión de **Matthias Schultheiss**. Ha hecho portadas para DC Superheroes Monthly, Sinclair User y Computer and Video Games, también posters, bolsas y logotipos. Colaboró en el homenaje al *Arzak* de **Moebius**. También trabajó como diseñador para la agencia de publicidad Longcastle y British Aerospace.

En 1981 trabajó con el escritor de ciencia-ficción **Bob Shaw** en el programa de Granada TV Arts Celebration, produciendo *Encounter with a Madman* (dirigido por **David Richardson**) y en 1994 hizo los dibujos de producción para la adaptación televisiva de la historia de **Ramsey Campbell**, *Above the World*

Bryan ha sido citado en el libro *Adult Comics*, de **Roger Sabin** (Routledge, 1993), como uno de los creadores de la Novela Gráfica

Su nueva Novela Gráfica para Dark Horse, *The tale of one bad rat*, ganó el premio Comic Creators' Guild, dos premios UK Comic Art, dos premios Don Thomson del *US Comic Buyers' Guide* y el premio a la mejor Novela Gráfica de *Internet Comic*. Fue nominado para el premio Reuben de *The National Cartoonists' Society of America* y para dos premios Eisner, ganando uno de ellos.

Ha dibujado la portada para Octobriana nº 1 y siete páginas para el número final de *Sandman*. Se encargó de los lápices de las seis primeras entregas de *Teknophage*, escrito por **Rick Veitch,** para Tekno Comix.

modelos y los fotografío. También hago fotos como referencia para los fondos. Ahora he realizado un par de páginas para *Parador* y he vuelto a cambiar, con formas más caricaturescas. Procuro que el estilo se ajuste a la historia.

En la historia de *Dredd y los siete enanitos* que dibujé, fue idea de **Alan Grant** que uno tuviera la cara de **Stallone**. De aquella *Rambo* era un gran personaje y quiso colocarlo como enanito. Eran Rambo, Wambo, etc

La película me parece un poco hosa. Sobre todo al final, cuando los clones se levantan y toman el control de la ciudad, uno se pregunta porqué no lo hicieron antes. Me gustó el robot. No estaba en las historias originales del Juez, sino que venía de los *ABC Warriors*, pero me gustó.

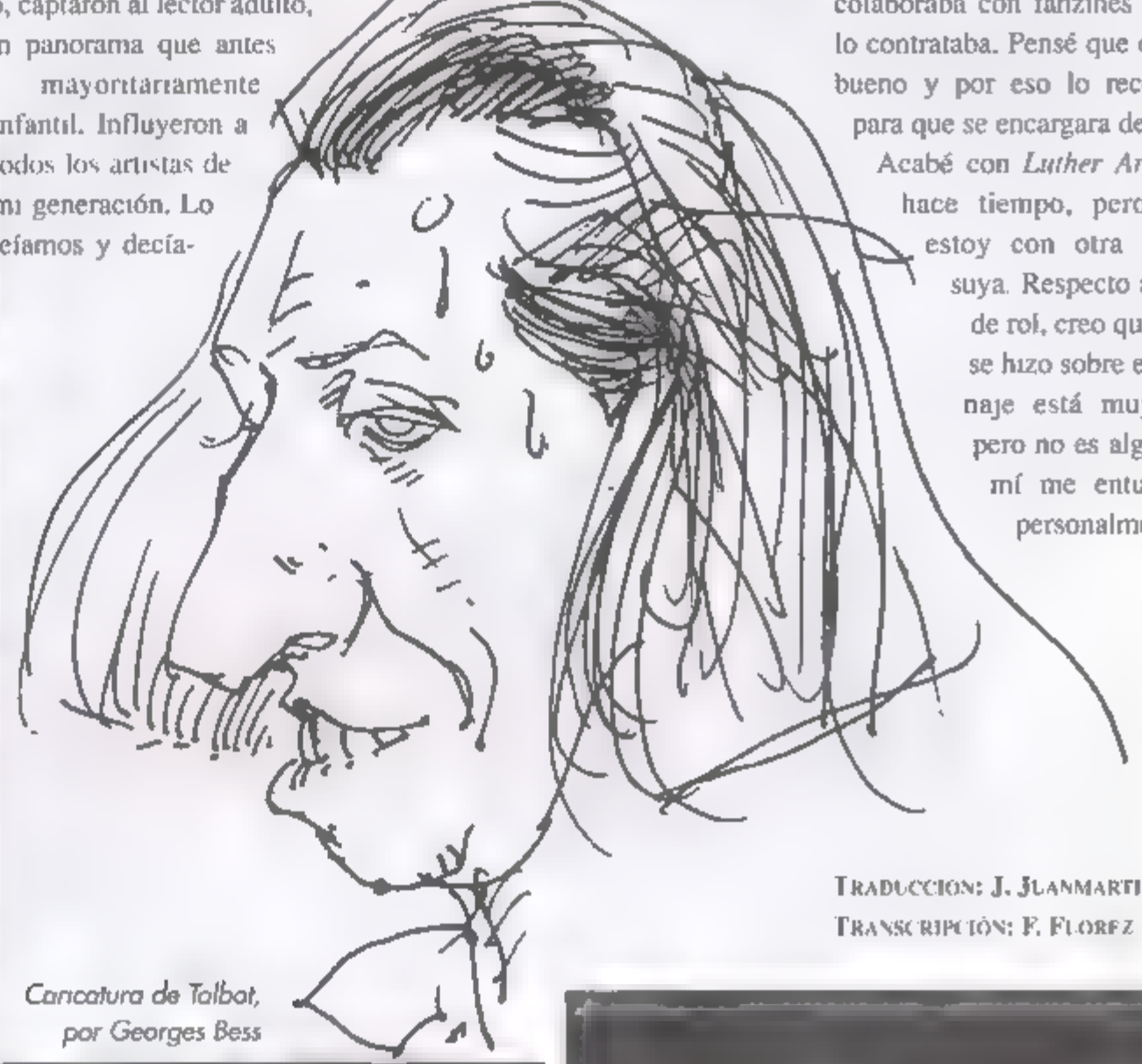
La prensa Underground tiene una gran influencia en el mercado. En U.S.A., en los 70, los independientes y el mercado de venta directa extendieron los límites de la industria, más allá de las grandes compañías como Marvel o D.C. Aportaron una mayor libertad de expresión, afectaron al gusto, captaron al lector adulto, en un panorama que antes era mayoritariamente infantil. Influyeron a todos los artistas de mi generación. Lo leíamos y decíamos: esto es nuevo, es experimental. O en Europa, con gente como **Moebius** y *Metal Hurlant* **Bolland, Gibbons** o yo mismo comenzamos con un estilo underground a la americana. Todo esto se manifestó en revistas como *2000 A.D.* La influencia fue enorme.

¿Los dibujantes que sólo dibujan músculos y se olvidan de los fondos? *¿Image?* Realmente no leo ese tipo de comics. Sólo tengo dos comics de Image y no me interesan mucho. A mí me gusta la narración y esos tebeos son una excusa para incluir ilustraciones bonitas, sin preocupaciones narrativas.

Sí, creo que la mayoría de los productos U.S.A. son malos, pero también es mala el 90% de la T.V., el 90% de la música pop, así que ...

Trabajaba con **Mills** en *Nemesis the Warlock* y no tenía tiempo para nada más. Yo había visto el trabajo de **Glenn Fabry** y creo que es el mejor artista inglés en lo que se refiere a anatomía. El colaboraba con fanzines y nadie lo contrataba. Pensé que era muy bueno y por eso lo recomendé para que se encargara de *Slaine*. Acabé con *Luther Arkwright* hace tiempo, pero ahora estoy con otra historia suya. Respecto al juego de rol, creo que el que se hizo sobre el personaje está muy bien, pero no es algo que a mí me entusiasme, personalmente.

Encima, la ilustracion de Talbot en el homenaje al Arzak de Moebius



Caricatura de Talbot, por Georges Bess

Durante la entrega de los Haxtur, con su mujer, A. Adams, A Grant y otros invitados

Visitando el Prerrománico asturiano, con el gran Emilio (en las escaleras) de guia

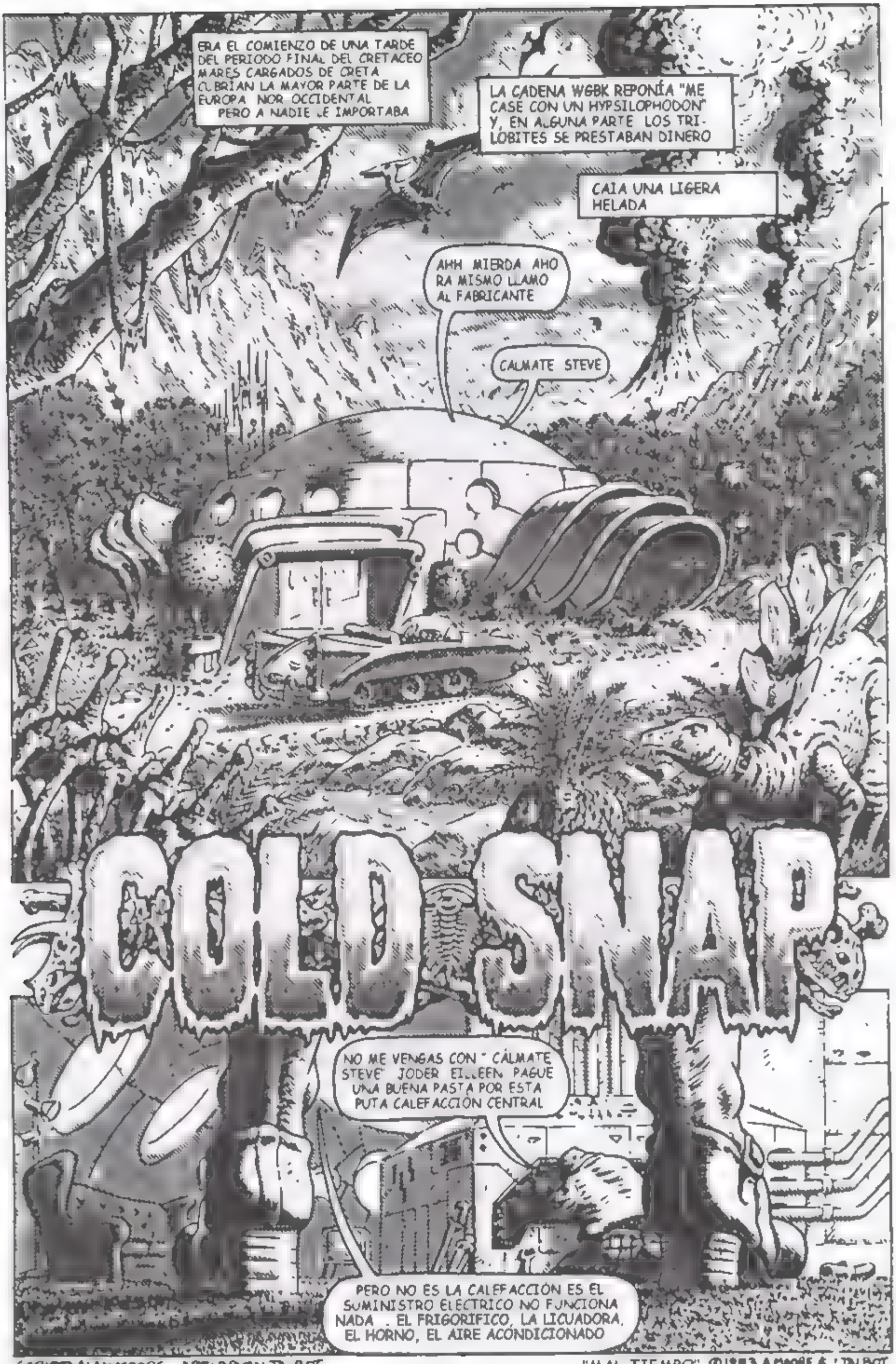
En una de las cenas, con su mujer, Dougherty y Faustino

TRADUCCION: J. JUANMARTI
TRANSCRIPCIÓN: F. FLOREZ

También les escribe miniseries de ciencia-ficción, como *Shadowdeath* y *Weird Romance*.

Últimamente, ha completado una historia de cuatro números para *The dreaming*, con D.C.. Knockabout Comics ha publicado una antología con sus historias cortas, *The secret Files of Bryan Talbot*. Y ya ha escrito y dibujado un nuevo libro de *Luther Arkwright*.

TRADUCCION DE LAS HISTORIETAS:
ALEJANDRO CUETO Y
EVA Y LUIS HERNANDEZ


ERA EL COMIENZO DE UNA TARDE DEL PERIODO FINAL DEL CRETACEO MARES CARGADOS DE CRETA CUBRÍAN LA MAYOR PARTE DE LA EUROPA NOR OCCIDENTAL PERO A NADIE LE IMPORTABA
LA CADENA WGBK REPONÍA "ME CASE CON UN HYPSILOPHODON" Y, EN ALGUNA PARTE LOS TRILOBITES SE PRESTABAN DINERO
CAIA UNA LIGERA HELADA
AHH MIERDA AHORA MISMO LLAMO AL FABRICANTE
CALMATE STEVE
GOLDSNAP
NO ME VENGAS CON " CÁLMATE STEVE" JODER EILEEN PAGUE UNA BUENA PASTA POR ESTA PUTA CALEFACCIÓN CENTRAL
PERO NO ES LA CALEFACCIÓN ES EL SUMINISTRO ELECTRICO NO FUNCIONA NADA . EL FRIGORIFICO, LA LICUADORA, EL HORNO, EL AIRE ACONDICIONADO

SCRIPT: ALAN MOORE ART: BRYAN TALBOT

"MAL TIEMPO" ©1983 A.MOORE & B. TALBOT

BIEN, ¿NO PRUEBA ESO LO QUE YO SIEMPRE HE DICHO?

NUNCA DEBIMOS HABER VOTADO A UN LESOTHOSURIO QUIERO DECIR, ¿QUE SABEMOS DE ÉL? ¡NADA!

OH DIOS

CARNOSAUR HERALD

END OF RECESSION IN SIGHT"

VAYA, LA PUERTA VOY A VER QUIÉN ES

. TE MATAS TRABAJANDO... ¿QUÉ OBTIENES?

KLAK

ES ROGER, STEVE...

HOLA STEVE OYE ¿TODAVÍA TIENES ESA VIEJA SEGADORA MECANICA? MI SEGADORA ELECTRICA NO FUNCIONA Y SI NO CORTO EL CESPED MARION SE VA A PONER COMO UNA LOCA

UHH PERDONA POR DEJARME FUERA MI CERATOSAURIDO EILEEN

OH ROGER ENTRA

HOLA EILEEN.

¿LA VIEJA SEGADORA? HMMM, MIERDA NO LO SE AHORA MISMO ECHO UN VISTAZO

¿UNA CERVEZA?

SÍ OYE ¿NO HACE FRÍO AQUÍ DENTRO?

SÍ, NO HAY SUMINISTRO ELÉCTRICO POR ESO PROBABLEMENTE TU SEGADORA NO FUNCIONA ¿HAS VISTO EN EL PERIÓDICO TODA ESA MIERDA DE LA CRISIS ENERGETICA?

AQUÍ TIENES LA CERVEZA

GRACIAS

MMMF ESTÁ BUENA

SÍ, LO HE VISTO TIENES RAZÓN, ES UNA MIERDA

SON LAS COMPAÑIAS ELECTRICAS LAS QUE ESTÁN DETRAS DE TODO ESTO.. INTENTAN SUBIR LAS TARIFAS OTRA VEZ

QUE LES DEN

SÍ A ELLOS Y A SU JODIDA CRISIS

KLINK

LA VERDAD, NO ESTOY SEGURA. ESTUVE HABLANDO CON LA HIJA DE ALICE -LA QUE ESTÁ EN LA UNIVERSIDAD- Y ELLA DICE QUE ESTAMOS MALGASTANDO NUESTROS RECURSOS NATURALES

¿AH, SÍ? ¿QUÉ COÑO SABE ELLA? ¡ES UNA JODIDA LESBIANA!

¿QUÉ? ¿ESA PEQUEÑA PACHYCEPHALOSAURIA QUE VIMOS LA SEMANA PASADA? ¿LESBIANA? ¿DE VERDAD?

STEVE, DIANE NO ES LESBIANA

MIRA ME LA SOPLA LO QUE ELLA SEA SIMPLEMENTE NO QUIERO ESCUCHAR TODA ESA MIERDA DE LOS RECURSOSNATURALES ¿QUÉ HAY DE TODOS LOS OTROS RECURSOS? ¿NO TENEMOS COMBUSTIBLES FÓSILES?

¡OH STEVE DAME UN RESPIRO! ¡ESTAMOS EN EL CRETACEO! ¡NO HAY COMBUSTIBLES FÓSILES TODAVÍA!

HM

BUENO PUES YO SIGO DICIENDO QUE ES LESBIANA

VAMOS A BUSCAR ESA SEGADORA

GRACIAS POR LA CERVEZA EILLEEN

DE NADA

URP!

CREO QUE LA VI AQUÍ POR ALGUN LADO

SÍ

DIOS ¿RECUERDAS ALGUN INVIERNO COMO ESTE, STEVE?

NO SE, JODER, EL INVIERNO DEL 48 NO FUÉ NINGUN CAMINO DE ROSAS, Y EL DEL 52 FUE MALO TAMBIÉN.

AH, SÍ, EL DEL 52 YA RECUERDO. SÍ, FUE MALO

MIRA, ESTO ES LO QUE YO PIENSO. EL 52 PARECIA EL JODIDO FIN DEL MUNDO Y, NO OBSTANTE, AUN SEGUIMOS AQUÍ, TIRANDO

¿DÓNDE COÑO HABRE PUESTO ESE PUTO CHISME?

¿ES ESTO?

¡OSTIA!

MIERDA LO SIENTO, ROG

OYE, MIRA, NO TE PREOCUPES SÓLO ES MI JODIDO CESPED. ¿NO?

VAMOS ... QUE NO ES EL JODIDO FIN DEL MUNDO

HORAS MÁS TARDE, EL SUMINISTRO ELECTRICO VOLVIÓ Y EILLEEN PASÓ LA ASPIRADORA POR EL CUARTO DE LOS NIÑOS Y STEVE VIÓ "LA PATRULLA NODOSÁURICA" ERA EL COMIENZO DE UNA TARDE DEL PERIODO FINAL DEL CRETACEO

Ed

EVOLUTION?

VEAMOS ¿QUÉ VIENE AHORA?

QUIZÁS DEBERÍA EMPEZAR LA HISTORIA DE ARKWRIGHT...

¡VAYA! ¡YA SE PASÓ LA FECHA PARA ENTREGAR ESA MALDITA HISTORIETA QUE PROMETÍ PARA EL Nº DE PASCUA!

¡PLEWDS!

¡LO HE ESTADO RETRASANDO PORQUE NO SÉ QUÉ CONTAR! ¡DIOS, YO TE PREGUNTO! ¿QUÉ DIABLOS DEBERÍA DECIR SOBRE LA...

BROMA PARA AMERICANOS

UNA RATA LLAMADA VICTORIA

DARWIN

EL VIAJE DEL BASSET

PULGARES PRENSILES

¡YA SÉ! ¡LA VENERABLE CHAPUZA DEL GACETILLERO! ¡LA DEFINICIÓN DEL DICCIONARIO!

SIEMPRE ES BUENA PARA OCUPAR ESPACIO

AHEM!

evolución. (del a *evolutio, onis*) f. Acción y efecto de evolucionar. 2. Movimiento de una persona, animal o cosa que se desplaza describiendo líneas curvas. U. m. en pl. 3. Desarrollo de las cosas o de los organismos, por medio del cual pasan gradualmente de un estado a otro. 4. Movimiento que hacen las tropas o los buques, pasando de unas formaciones a otras para atacar al enemigo o defenderse de él. 5. fig. Mudanza de conducta, de propósito o de actitud. 6. fig. Desarrollo o transformación de las ideas o de las cosas. 7. *Fil.* Doctrina que explica todos los fenómenos cósmicos, físicos y mentales, por transformaciones sucesivas de una sola realidad primera, sometida a perpetuo movimiento intrínseco, en cuya virtud pasa de lo simple y homogéneo a lo compuesto y heterogéneo. | 8. Cambio de forma. **biológica.** Proceso continuo de cambio en los seres vivos, mediante modificaciones progresivas, por el cual se ha producido, a lo largo de las eras geológicas, la enorme variedad de formas y especies actuales y extintas.

evolucionar intr. Desplazarse una persona, animal o cosa describiendo líneas curvas. | 2. Desenvolverse, desarrollarse los organismos o las cosas, pasando de un estado a otro. 3. Hacer evoluciones la tropa o los buques. 4. Mudar de conducta, de propósito o de actitud.

AHORA PODÉIS VER POR QUÉ SUELO USAR UN ROTULISTA

©BRYAN TALBOT 1996

¡VAYA! ¡SÓLO UN PAR DE VIÑETAS! DEBERÍA HABER USADO UN DICCIONARIO MÁS GORDO! ¡MALDITA SEA!

¡Y ESTE ESTILO ME LLEVA MUCHO! ¡DEMASIADOS DETALLES!

HMMM...

¿HOLA? ¿EL EDITOR? SOY BRYAN. ER... ¿TE ACUERDAS DE AQUELLA HISTORIETA DE DIEZ PÁGINAS SOBRE LA EVOLUCIÓN?

¿RETRASADA?, SÍ, LA SEMANA PASADA, LO SÉ, LO SIENTO, NO ES CULPA MÍA. ESTÉTICAMENTE INEVITABLE, ME TEMO

VERÁS, ES QUE ME HE PASADO TODO EL MES REFINÁNDOLO, DESTILANDO SU ESENCIA, SIMPLIFICÁNDOLO A... ¿UH? ¿QUÉ?

¡LARGO!

¡ER!... DOS PÁGINAS ¿OK?

¡OH, VAMOS! ¡SEGURO QUE PUEDO APAÑAR LO QUE ME QUEDA!

METO UN ARTÍCULO SOBRE CÓDIGOS GENÉTICOS O GUSANOS PLANOS O AMEBAS O ALGO, LLAMO A JACK O A COLIN PA... ¿UH? ¿HOLA?

HMMM...

AMEBAS...

AG. TRONS.

ME ACUERDO DE DIBUJAR-LAS EN LA ESCUELA...

DOT DOT DOT DOT DOT DOT DOT DOT DOT DOT DOT DOT

¡ESTOY CONVENCIDO DE QUE APROBÉ BIOLOGÍA GRACIAS A TODOS AQUELLOS PUNTOS!

AHORA QUE LO PIENSO, RECUERDO AL PROFESOR DE BIOLOGÍA -"CECIL" RHODES- EXPLICÁNDONOS EL CONCEPTO DE EVOLUCIÓN!

¡EN ESTA HOJA DE PAPEL HAGO UN SIMPLE GARABA-TO LINEAL!

BIEN, RAMSBOTTOM, QUIERO QUE COPIES ESTE GARABATO EN EL PAPEL QUE TE HE DADO.

LUTION

NOTAS DE LA CLASE

COMTE BESTIE

LUEGO PÁSALE TU COPIA A BRAITHWAITE, QUE COPIARÁ TU GARABATO, Y ASÍ SUCESIVA-MENTE, POR TODA LA CLASE.

CAPULLO

5 MINUTOS DESPUÉS

¡ASÍ ES CÓMO FUNCIONA LA EVOLUCIÓN! ¡CADA VEZ QUE EL GARABATO ES COPIADO, CAMBIA LIGERAMENTE, HASTA QUE AL FINAL TENEMOS... ¡AQUÍ! ¡VEAMOS LA COPIA FINAL!

¿VEIS? ¡SIEMPRE FUNCIONA!

¿RECUERDAS EL NOMBRE DE ESTAS COSAS?

¡UF! ¡DOS PÁGINAS! ¡LO HICE!

FIN

CHISTE PRIMARIO →

FRUIT FLIES LIKE BANANAS, TIME FLIES LIKE AN ARROW

Juego de palabras: A LAS MOSCAS DE LA FRUTA LES GUSTAN LAS BANANAS A LAS MOSCAS DEL TIEMPO LES GUSTA UNA FLECHA

CELTIC WARRIOR

LA PASADA NOCHE SOÑÉ QUE ERA

GUIÓN: LUCY SWAN • ARTE: BRYAN TALBOT •

...ALTIVA Y ARROGANTE. LOS CELTAS ERAMOS GUERREROS, CONSTRUCTORES, ARTISTAS...

...PERO PARA LA TRIBU DE LOS UKE ERAMOS GIGANTES QUE LUCHABAMOS EN LOS VALLES.

REUNÍ MUCHAS CABEZAS PARA DECORAR MI ESCUDARLE DE KEFA

AMULETOS DE BRONCE Y TRUCOS MÁGICOS NO LES SALVARON... LOS ALARIDOS DE LOS BEAN SIDH* SE OÍAN SOBRE LOS TEJADOS DE DAL RIATA+

* PRONUNCIADO BAN-SHEE
+ PRIMER REINO ESCOCÉS DE LOS CELTAS

TRAS LA MATANZA, LO CELEBRÁBAMOS TODA LA NOCHE

CUANDO PASÁBAMOS LA REGIÓN DE SIDH, Y LA TIERRA NO ESTABA CUBIERTA POR LA OSCURIDAD...

...EN UNA SOLEMNE CEREMONIA QUEMÁBAMOS A LOS MUERTOS

ESTAMPÁBAMOS NUESTRA MARCA EN SU TIERRA CON HIERRO Y PIEDRA.

PARECÍA TAN REAL.

*LA TIERRA DE LAS SOMBRAS DE LA TRIBU FAERIE

¿YO LA SONÉ, O ERA *ELLA* QUIEN ME ESTABA SOÑANDO A MI ?

• LOGO AND LETTERING : AMER ANWAR •

• © 1991 LUCY SWAN & BRYAN TALBOT •

LOS WILD ROSES

¡CAPULLO!

¡ARRUINASTE LA FIESTA DE PAPA!

TE VOY A CRUCIFICAR EN CUANTO...

¿PORQUÉ PARAS, GILIPOLLAS?

¡MALDITA SEA!

TÚ QUÉDATE AQUÍ, CARIÑO — VOLVERÉ ANDANDO DE LA GASOLINERA

SUPONGO QUE TOMARÉ UN ATAJO

GULP!

¡DIOS BENDITO!

SCREECH!

¡NO QUEDA GASOLINA!

¡TRAEME UNA HAMBURGUESA CON PATATAS!

¡VAYA! ESTE SITIO ES HORRIBLE

¿QUÉ DIABLOS?

¡UNA LUZ! VOY A VER...

© 1981 BRYAN TALBOT

¡SANTO CIELO! ¡GULP!

¿DISFRUTANDO EL SHOW?

¡MIRAD LO QUE HE ENCONTRADO!

¡VEN, CIUDADANO!

¡UNETE A LA FIESTA!

KLIK!

¡VAYA CARA QUE TIENE ESE MAMÓN DE DEJARME AQUÍ TANTO TIEMPO!

¡MÁS VALE QUE SE ACUERDE DE LA COMIDA!

TAP! TAP!

UH?

EEEEK!!

¡SOCORRO!

¡POLICÍA!!

¡COGED A ESA PUTA!!

R.I.P.

¡UNA LUZ! ¡GRACIAS A DIOS!

YIG YIG

GRUNT

¡OHDIOSMÍO!

ARNOLD?

YUK

ARF!

HUR HUR

IEEEEEEEE!!!

TOTENKOPF

ARNOLD!!!

¡NO HAS OÍDO NI UNA **SOLA** PALABRA DE LO QUE HE DICHO!

¿PORQUÉ PARAS, GILIPOLLAS?

¡DIOS BENDITO!

¡NO QUEDA GASOLINA!

SCREECH!

THE END

SHOCK THERAPY

BRAINSTORM STUDIOS

WRITTEN BY
NEIL GAIMAN

DRAWN BY
BRYAN TALBOT

Sabado, 1 de Enero
2000 D.C. 2:45 de la tarde

ESTE ES EL LUGAR, HERMANOS Y HERMANAS

POR FIN, NUESTRO PEREGRINAJE HA LLEGADO A SU FIN

¡YA ERA HORA MALDITA SEA!

¡MIRA, OH ¡IDER, EL SIGNO SAGRADO!

Silencio por favor, no molestar

BING BONG

¿HOLA? ¿PUEDES ABRIR LA PUERTA POR FAVOR?

LARGATE ¿NO SABES LEER?

PERO SOMOS PEREGRINOS Y VENIMOS PARA ANUNCIAR EL NUEVO MILENIO SIGUIENDO EL MANDATO DEL ÚNICO PROFETA DE DIOS, EL INIMAGINABLE PEREZOSO

HEMOS CAMINADO MAS DE UNA MILLA

¿CAMINADO?

NO, DE HECHO VINIMOS EN TREN Y EN BUS

PERO CAMINAMOS DESDE LA PARADA DE AUTOBUS

¡OH, VALE! PASAD, LA PUERTA NO ESTÁ CERRADA

NO LLEGAIS MUY TARDE ME TEMO

¡SALUDOS, OH PROFETA!

SOY EL HERMANO TORPOR [illegible] HERMANA SLACK Y [illegible] EL HERMANO SLUBBERDEGULLION

EL PROFETA ES DEMASIADO SAGRADO PARA ESTAR LEVANTADO ANTES DEL AL[illegible]

HERMANO TORPOR HERMANA SLACK Y HERMANO CON UN NOMBRE REALMENTE IMPRONUNCIABLE

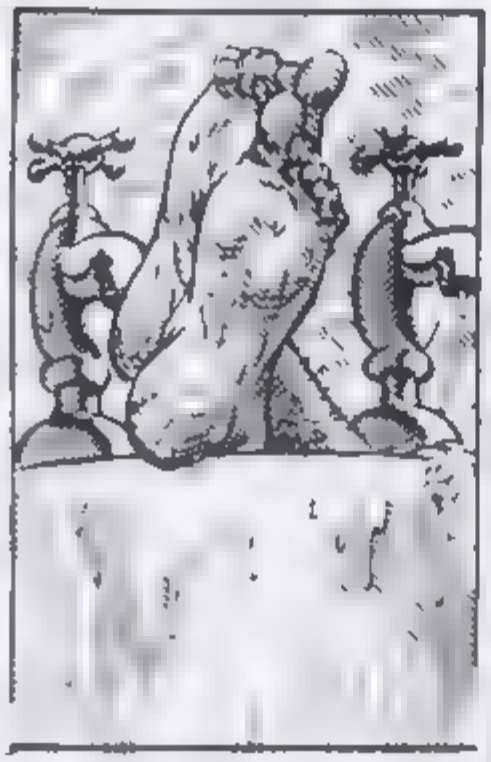
DESPIERTA, GRAN PROFETA. DESDE LA [illegible]

¿NO DO MISERABLE INÚTIL?

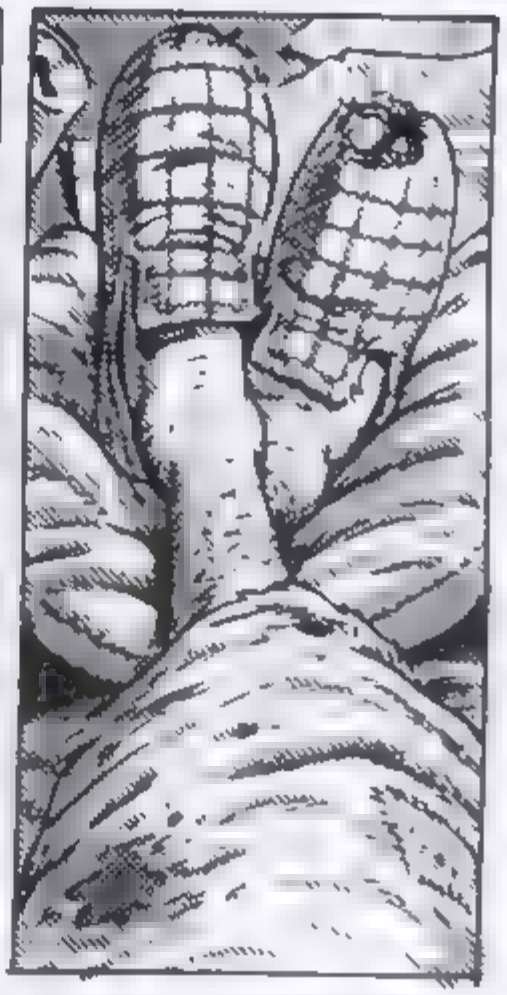
SUPONGO QUE QUERÉIS SABER CÓMO OCURRIÓ TODO

¡CUÉNTANOS LOS TRES, GRAN PROFETA

Y el Señor se dijo a Si Mismo.
Bien, tengo toda la semana, no necesito apurarme
Y tranquilamente puso sus pies en alto.



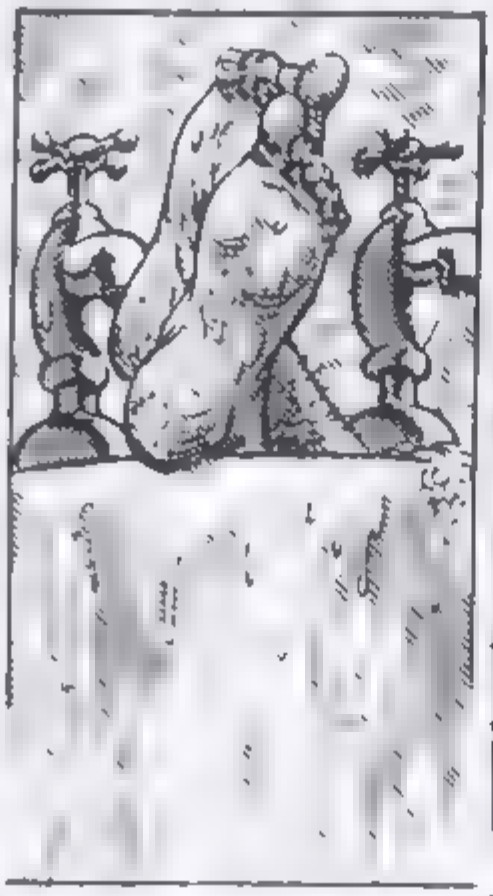
Y el segundo dia Dios se quedo dormido y despues creo para El un agradable baño caliente, algo de jabon, una esponja y les puso nombre y creo una novela para leer en el baño que tenia el nombre del autor en la cubierta con grandes letras de oro
Y pensó que era bueno.



Como ya habia pasado la mitad del dia y penso que quizas seria mejor empezar mañana cuando estuviera mas descansado

Y el tercer día Dios dispuso su estantería de libros y la gente le teleforeo y Le dijo ¿Que tal va lo del Cielo y la Tierra? y El les respondio diciendo que casi estaba terminado, solo unos detalles y estaria listo para el Lunes por la mañana sin problemas

Y el quinto dia dijo Gracias a Mi es un fin de semana y que se diria pronto
E incluso el Viernes, El tomó otro baño



Y el quinto dia dijo Gracias a Mi es un fin de semana y que se diria pronto
E incluso el Viernes, El tomó otro baño

Y el sábado El caminó por la casa todo el dia diciendose a si mismo realmente tengo que decirlo hecho hoy. Sinceramente todo el mundo esta esperando. Pero El no estaba de humor

Y el Domingo el leyó los periódicos, almorzó tarde y tomó otro baño Incluso se recortó las puntas de su barba.

TONO___ ¡NO OLVIDAR!

Y después de las 11 de la noche del Domingo, Dios estuvo despierto creando el Cielo y la Tierra y casi todos los animales que él había planeado, por no mencionar a la Humanidad, luego separó la luz de la Oscuridad, porque se le había olvidado al empezar, y todo estuvo listo para el Lunes por la mañana

Limpia

Se parece a Alan Moore!

Y él le dió cuerda.

Y Dios lo revisó y vió que todo estaba en orden, considerando que era un trabajo un poco apresurado. Y eran las 4 de la mañana del Octavo día.

Y DIOS SE DIJO: ¡SOY UN MANITAS! Y SE TOMÓ EL DÍA LIBRE.

ventanas v/g

¡OH, QUÉ GRAN REVELACIÓN!

Verdi bryan bucadillo

Toño

NO ESTÁ MAL ¿Y LAS OTRAS DOS VISIONES?

Slash

Túnicas

BIEN, LA SEGUNDA SE REFIERE A LOS DIEZ MANDAMIENTOS

NEGRO

¿LOS DIEZ MANDAMIENTOS?

¿BIEN, DE ESO TRATABA MI VISIÓN. VERÉIS...

Limpia

Llamara Hunt.

MOISÉS SUBIÓ A LA MONTAÑA. ERA UN HOMBRE ACTIVO QUE NO ENTENDÍA LOS CAMINOS DEL SEÑOR. Y ÉL LE DIJO AL SEÑOR,

ENTONCES ¿QUÉ HAY DE ESOS MANDAMIENTOS?

1 2

¿TÚ OTRA VEZ? DE ACUERDO... HABRÁ DOS MANDAMIENTOS. Y ESTE ES EL PRIMERO:

NO HAGÁIS RUIDO

¿SÓLO ESO? ¿NO HACER RUIDO"?

LO PILLASTE

HMM. ¿Y EL SEGUNDO DE TUS MANDAMIENTOS, SEÑOR?

QUE TÚ (DIJO EL SEÑOR) TE LARGUES AHORA MISMO Y NO ME MOLESTES MÁS

TAL VEZ ALGUNO DE NOSOTROS ESTÉ INTENTANDO DORMIR AQUÍ

¡QUÉ VISIÓN ESTUPENDA!

"NO HAGAIS RUIDO" ¡QUÉ MANDAMIENTO TAN ACERTADO!

ventanas, etc

Y MOISÉS BAJÓ DE LA MONTAÑA Y REHIZO LOS MANDAMIENTOS QUE DIOS LE HABÍA DADO, PORQUE DECÍA QUE TENÍAN QUE SER UN POCO MÁS ESTRICTOS.

LA TERCERA REVELACIÓN DE MI VISIÓN SE REFERÍA AL MILENIO.

TAL VEZ CUANDO EL SEÑOR HIZO EL UNIVERSO, LE DIÓ CUERDA Y LO PUSO A FUNCIONAR

Y CADA MIL AÑOS HABRÍA UN GRAN CLAMOR, ORACIONES DE GENTE QUE REZA Y UN SONIDO SIMILAR A LA ALARMA DE UN RELOJ LE DESPERTARÍA Y EL SEÑOR SE LEVANTARÍA Y ~~DESPERTARÍA~~ DARÍA CUERDA AL UNIVERSO

Y ASÍ FUNCIONARÍA DURANTE OTROS 1.000 AÑOS

PERO ¿EN VERDAD ESTAMOS EMPEZANDO EL MILENIO? ¿SE HA DESPERTADO YA?

NO TENGO NI IDEA PERO LO DESCUBRIREMOS PRONTO ¿NO?

WHIRRTHONNNNKGK... WHRONKKKkkk...

¿QUÉ FUE ESO?

¡OH, BUENO! ESPERO QUE ESTO NO SEA EL FIN DEL MUNDO

MMM. SONÓ COMO ALGO ENORME QUEDÁNDOSE SIN CUERDA

Queridos Tony & Carol

No os preocupéis. Sé que vamos un poco retrasados y que eso está aplazando la publicación, pero ya sabéis cómo va. Yo tenía el material para terminarlo, pero en realidad a Neil le tomó un maldito siglo dedicarse a hacer el guión.

Está un poco chapucero ahora pero lo tendré completamente terminado antes de que vaya a la imprenta. No os preocupéis.

Prometido.

Afectuosamente Bryan

P.S. ¿Cuando cobramos?

Una Respuesta Honesta

de
NEIL GAIMAN
iluminada por
BRYAN TALBOT

¿ De dónde sacas las ideas ?

ES UNA PREGUNTA QUE SIEMPRE NOS HACÉIS A LOS GUIONISTAS. Y NUNCA OS LO DECIMOS A NINGUNO PORQUE ES UN SECRETO LIGADO PROFUNDA E INEXTRICABLEMENTE AL COMPLEJO PROCESO CREATIVO

PERO HOY ME HAN DADO PERMISO EXCLUSIVO PARA, SÓLO POR UNA VEZ, DESVELAR EL SECRETO DEL PROCESO CREATIVO

PRESTAD GRAN ATENCIÓN. VAMOS A SEGUIR LAS ACCIONES CREATIVAS QUE DARÁN COMO RESULTADO ESTA HISTORIETA

COMO VOSOTROS, NO TENGO NI IDEA DE LAS MARAVILLAS QUE NOS AGUARDAN

PUES BIEN, EL SECRETO ÉS... ABRIRSE AL INFINITO

ESTÁ CHUPADO. - MIRAD

¿HOLA? ¿INFINITO? SOY YO, NEIL. YUU-HUU

NECESITO UNA IDEA PARA UN COMIC DE CUATRO PAGINAS

OH Y YA PUESTOS, SI TUVIERAS ALGO PARA UNA INTRODUCCIÓN QUE PROMETÍ ESCRIBIR PARA UNA ANTOLOGÍA DE POETAS METAFÍSICOS DEL SIGLO DIECISIETE, TE LO AGRADECERÍA MUCHO

AHORA HACES UNA TAZA DE TÉ

NEI

¿HOLA? ¿INFINITO? SOY YO OTRA VEZ - NEIL

SIGO ESPERANDO. UM... ¿HOLA? ...

SÍ - YA EMPIEZA

ME ESTÁ LLEGANDO UN MENSAJE DEL INFINITO

AHÍ VAMOS

UNA IDEA

Una historia ligeramente amenazante de horror sensual, en la que la vida de un hombre empieza a reconfigurarse progresivamente de acuerdo con los tipos de ficción a los que ha respondido a lo largo de los años. Al final del proceso se convierte en un hombre adulto que vive en una tierra peligrosa, aterrorizado de lo que pueda pasar...

ESO NO ES UNA HISTORIETA DE CUATRO PÁGINAS. COMO POCO SON 12.000 PALABRAS

HMPH

NO. NO HAY PROBLEMA. NO PASA NADA, UNA VEZ TE ABRES AL INFINITO, LAS IDEAS SIGUEN VINIENDO

YA LLEGA, YA LLEGA ...

ES ...

¿QUÉ NECESITAN LOS GATITOS?

TIDOLES

Un regocijante descubrimiento para Vd. ...
y para el gato de su vida

¿UN LIBRO SOBRE GATOS?

¿UN DIVERTIDO LIBRO SOBRE GATOS?

¿PEDÍ YO UN DIVERTIDO LIBRO SOBRE GATOS? ¿QUE HE HECHO PARA SUGERIR QUE EL UNIVERSO ESTÁ FALTO DE DIVERTIDOS LIBROS SOBRE GATOS?

Después de eso, el infinito ofreció,
en el siguiente orden ...

un haiku *

DEMASIADO CORTO

Dos obras de teatro

DEMASIADO TRABAJO DURO

Un soneto particularmente asqueroso

DEMASIADO DIFICIL PARA QUE BRYAN LO DIBUJE CONVINCENTEMENTE

* Un epigrama japonés de 12 sílabas

Un ensayo sobre la efímera naturaleza del género en cuanto a su ...
¡UN COMIC! ¡UN COMIC DE CUATRO PÁGINAS! ¡POR DIOS BENDITO! ¿ES PEDIR DEMASIADO?
... Un musical basado en la vida del maniaco homicida y pintor victoriano, Richard Dadd ... ?
PATÉTICO
BUENO, SIENTO HABER MALGASTADO VUESTRO TIEMPO
UM

El martes siguiente el autor recibió una nota del Infinito, pidiendo disculpas por la interrupción en el servicio, y preguntando si se le podía devolver la idea del regocijante libro sobre gatos, pues había gente que lo necesitaba.

Pero era demasiado tarde. Ya se había usado como introducción a una antología de Poetas Metafísicos del final del siglo XVII.

Colección
Premios Haxtur/3

1. Discovering America

David Mazzuchelli

(Puedes adquirirlo junto al nº 61-62 de El Wendigo)

2.Hombre Grande

David Mazzuchelli

3. Bryan & Co.

Bryan Talbot

y XXXII

LA CASTA DE LOS

METABARONES

Tras un año de parón con cambio de editorial incluido, ha aparecido en las librerías una nueva entrega del Sr. Jodorowsky Se trata del tercer volumen de "La Casta de los Metabarones" Los dos volúmenes anteriores habían sido publicados por Ediciones B - "Libros de Co & Co" . Si alguien ha empezado la historia a partir de este tercer número decirle que es casi imprescindible hacerse con los dos primeros tomos para poder disfrutar de la historia en su plenitud, (el primero de ellos editado en 1993 y el segundo en 1994).

Conociendo un poco la evolución de otras publicaciones de este mismo autor podríamos decir que ésta también cumple la norma: se sabe cuando empiezan pero no cuando van a terminar. Por algún sitio hemos leído que esta obra consta de ocho volúmenes. La verdad es que, a juzgar por el desarrollo de la historia, parece que por ahí van a andar los tiros, pero nos atreveríamos a afirmar que ni el propio **Jodorowsky** lo tiene muy claro. Así pues nos hallamos cerca de la mitad del relato, lo cual ya nos permite hacernos una idea algo aproximada del carácter del mismo. Sin que esto implique pérdida de interés alguno por lo que pueda ocurrir en próximas entregas, no debemos olvidar quién firma el guión, personaje que, como ha venido demostrando en sus diversos trabajos, goza de una desbordante imaginación capaz de sorprendernos cuando menos lo esperamos. Lo único que sabemos sobre lo que pueda ocurrir en capítulos posteriores es gracias al tipo de narración por el que ha optado el autor , el flash back. Es decir, sabemos que la saga continuará hasta el *Metabarón* actual Pero dejémonos de hablar de posibles futuros y vayamos al presente, a lo que tenemos en las manos.

Honorata, la bisabuela (Tomo II)

El dolor

Según cuenta el propio autor en el prólogo del segundo volumen, toda la historia que se dispone a contarnos es en base a un personaje, el "Metabarón" aparecido en el ciclo del *Incal*, dibujado por **Moebius**, donde ya demostraba sus tremendos poderes bélicos. El personaje tenía el suficiente peso específico como para generar toda una nueva historia en la imaginación del autor. Esta queda dormida en el subconsciente de **Jodorowsky** hasta que encuentra la mano adecuada para darle vida, y que no es otra que la del dibujante **Juan Giménez**.

Si tuviéramos que resumir a bote pronto y en dos palabras la sensación que produce la lectura de estos tres volumenes diríamos que es "un tanto desagradable". Pero, a medida que avanza la narración, te atrapa más y más bajo sus garras y ya no puedes abandonarla hasta el final. Lo de "desagradable" obedece a la sensación que producen ciertas escenas, como aquella en la que el padre arranca la oreja de cuajo a su hijo, esturpándole el oído interno y parte del lóbulo cerebral derecho, como parte de la tradición iniciática de los meta-guerreros, al comienzo del primer libro. O de aquella otra en la que el padre, para comprobar la capacidad de sufrimiento de su hijo, lo somete a la tortura de una máquina, que va ejerciendo presión sobre los pies de éste hasta que diga basta. Su control sobre el dolor es tal que la máquina le amputa los dos pies y el chico ni pestañea, esto ocurre al final del segundo libro. Si en lugar de ser una historia de tebeo fuera una

película de cine, con estas características clasificarla como *gore* no sería extraño. Aunque nos inclinamos a pensar que es el precio que hay que pagar para entender la grandeza de esta saga de guerreros. Resulta extraño pensar que un autor de una solvencia lo suficientemente contrastada deba utilizar tales recursos para enganchar al lector. Pensamos que tales escenas tienen otro sentido. Se nos está hablando de una saga de guerreros que es la más poderosa de la galaxia, los metabarones, unos seres invencibles. Y somos conscientes de su grandeza no porque los hayamos visto vencer en la lucha a miles de enemigos, ni porque tengan los bíceps de mayor perímetro del universo. El autor utiliza recursos mil veces más convincentes. Baja a sus protagonistas al terreno de lo humano, los somete a situaciones en las que todos podemos saber o intuir lo que ellos sienten en esos momentos. Para ello no hace otra cosa que recurrir al dolor, o mejor, al miedo al dolor. Quién no conoce lo que se siente al estar sentado en la silla del dentista, con todos esos instrumentos afilados apuntándonos, las manos que empiezan a sudar y tú maldiciendo la hora en que se te ocurrió concertar la visita. Pues esos sentimientos son los que evoca el autor con las escenas antes mencionadas,.algo fácilmente entendible por todos y que nos lleva ineludiblemente a meternos en la historia hasta las cejas.

Encima, el metabarón "actual", en el tomo I, Othon, el tatarabuelo

Al lado, los robots narradores

Debajo, el hijo mata a su padre, en el III, Agnar el bisabuelo

Se podría haber contado lo mismo metiendo a los protagonistas a luchar contra mil enemigos diferentes a cual más grande y más poderoso, venciendo a los seres más increíbles, posiblemente incluso hubiera dado lugar a viñetas mucho más espectaculares. Pero seguro que la impresión causada no hubiera sido ni de lejos la misma. Por supuesto, los metabarones son capaces de vencer ese sentimiento, de tal manera que no sólo no se inmutan ante el dolor físico, sino que tampoco lo hacen ante el dolor síquico o emocional. Para que la casta de los metabarones continúe el hijo debe matar a su padre en una pelea cuerpo a cuerpo, ¿se puede someter a alguien a mayor sufrimiento que ese?. A veces podría llegar a dar la sensación de que el autor se pasa un pelín, pero cuanto mayor sea el padecimiento de sus protagonistas más poderosa será su casta. Además, alguna lagrimita soltada en el momento oportuno hace que las cosas se mantengan en su cauce.

ME MOLESTA VERTE ASÍ, SUFRIENDO POR PURO ABURRIMIENTO ...¿TE GUSTARÍA QUE SIGUIERA CONTÁNDOTE LOS ORÍGENES DE LA CASTA DE LOS METABARONES?

Cuentos

También resulta atractiva la forma en que está narrada la historia, como flashback. Ello conlleva que todo lo que se nos viene contando es algo que ocurrió en el pasado y que va a desembocar en el presente Podemos deducir que, pase lo que pase, la saga continuará hasta la generación actual. Lo que esta fórmula sí permite al autor es, en primer lugar, ceñirse cronológicamente a los acontecimientos del pasado que realmente son importantes para la historia. No nos lo cuenta todo, sino sólo aquellos hechos relevantes para la narración

En segundo lugar, el autor ha elegido a dos simpáticos personajillos para que nos vayan contando toda la historia. Así pues, existe un narrador que va relatando los acontecimientos acaecidos como si de un cuento se tratara, como cuando de pequeños nuestro padres nos leían un cuento al irnos a la cama. El lector no "asiste" a los hechos de la historia, sino que le son contados por una tercera persona. Esto permite, por un lado, darle un aire mítico al relato y, por otro, adoptar cierto distanciamiento. Al mismo tiempo aprovecha a esos dos personajillos para introducir unas pinceladas humorísticas, muy propias de **Jodorowsky**, y que ayudan a descargar dramatismo de la historia que se nos está contando.

Recordemos que esta función del texto respecto a la narración ya fue apuntada en un artículo anterior de esta revista (nº 71).

A estas alturas, se pueden aventurar algunos de los temas que parece querer tratar el autor, como puedan ser el relevo generacional, o la tradición, con todo lo bueno o malo que conlleva, tampoco falta una crítica clara y directa a la religión, como viene siendo habitual en algunos de sus trabajos. También vale la pena mencionar la relación entre unos humanos cada vez más llenos de injertos mecánicos y unos robots

con ganas de parecerse a los humanos. Pero no debemos olvidar que posiblemente no hayamos llegado ni al ecuador de la historia. Están sentadas las bases, todos sabemos en qué terreno nos estamos moviendo, con qué clase de personajes tratamos, y, lo más importante, la narración nos tiene lo suficientemente atrapados.

Jodorowsky comentó, a su paso por Gijón, que se había tragado varias horas de filmaciones sobre tragedia griega antes de meterse en esta obra. Se nota. No sólo por ese destino ya marcado, que no puede modificarse y que arrastra a los protagonistas de un lado a otro. También en su voluntad de no dejarse doblegar por las desgracias. Y, sobre todo, por lo catartico del relato. **Freud** identificaba esta idea de "purificación" en los dramas clásicos y lo aplicó en sus terapias. La intención de don Alejandro parece similar. Tras el dolor y la lucha, lo que permanece es más fuerte. Por otro lado, nos parece un relato apropiado, en los actuales tiempos de conformismo. En el mundo de los metabarones no vale quejarse, sólo afrontar el propio destino con valor. Y, ya que mencionábamos a Freud, recordar que aquí lo del "asesinato del padre", se toma en un sentido literal. Algo coherente con su autor, que ha dedicado toda su vida a la iconoclastia cultural más refrescante.

Página 20 del tercer album. Su hijo se acaba de librar de la muerte. La situación es tensa, pero ¿ es ésta la cara de un padre alegre?

Dibujitos

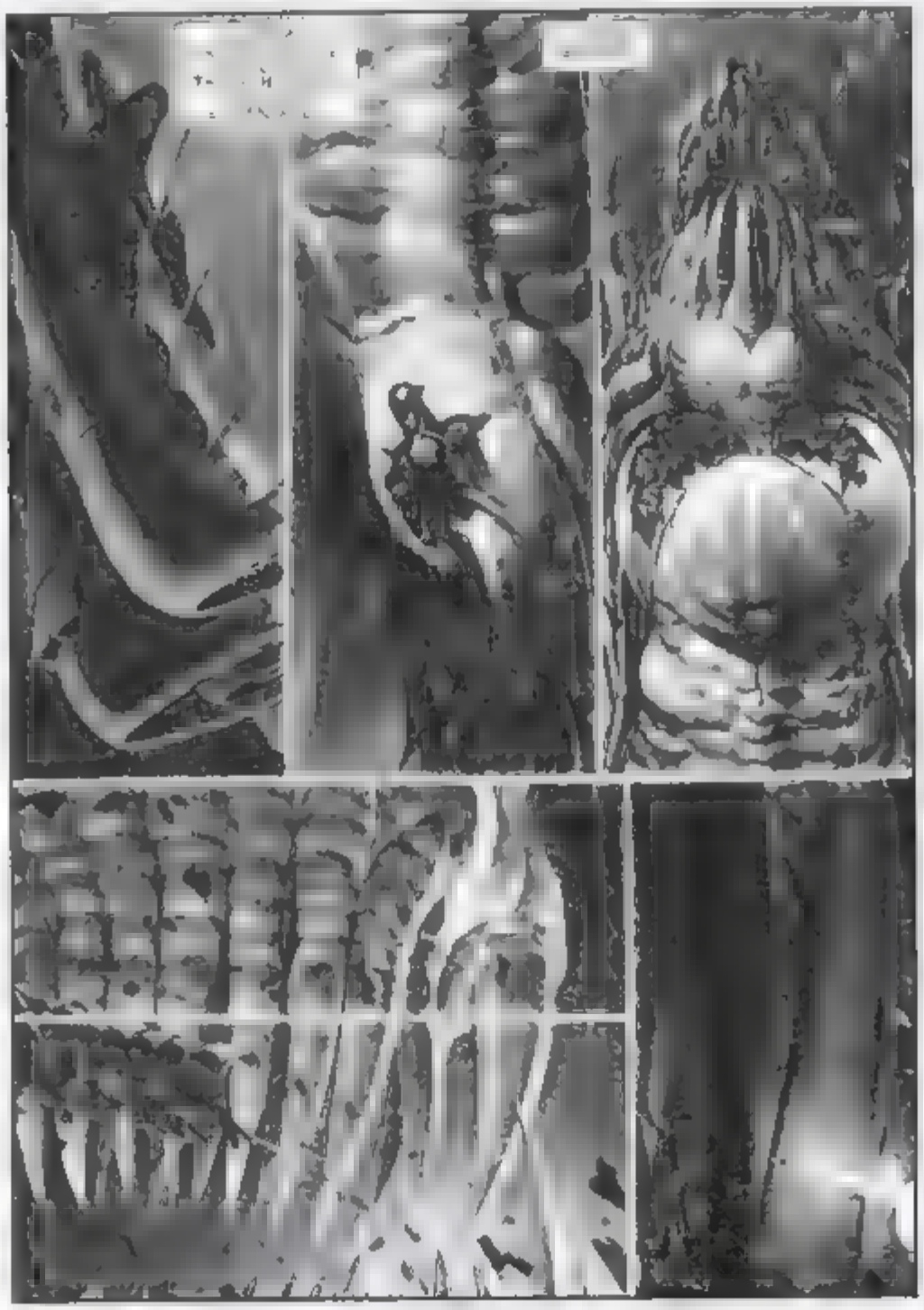
Al inicio de este comentario calificabamos la obra de "un tanto desagradable". La parte gráfica podría tener algo que ver en ello Proponemos un simple ejercicio. Cojan el reciente número publicado de los Metabarones, el tercero, de tapas blandas. Hojéenlo como si estuvieran buscando un papel introducido entre sus páginas. ¿Qué cantidad de colores son capaces de diferenciar? Salvo algunas viñetas en las que aparece un rojo intenso, el resto (es decir, todo el trabajo) se mueve entre un gris azulado y un medio ocre, medio color carne. Parece como si el dibujante tuviera sólo dos tonos en su paleta. Eso no sería malo en sí, pero si a esa precariedad añadimos que son colores muy sucios, el resultado es algo así como penoso. Parece como si el agua que utiliza para diluir sus acuarelas no se hubiera cambiado en meses En una entrevista al sr. **Jodorowsky** publicada en el número veinte de esta misma revista nos comentaba que él respeta mucho a los dibujantes con los que trabaja, que en el fondo son ellos los que venden los álbumes, ya que el lector primero los hojea antes de llevárselos a casa. Queremos pensar que el posible éxito de ventas que pueda tener esta colección se deba a quien firma el guión, porque, de no ser así, mal vamos.

Muchas veces no se da al color la importancia que debiera. Sobre todo si tenemos en cuenta que el dibujante parece haber renunciado a utilizar la línea. Nos referimos a la línea como elemento expresivo, al tipo de línea a la que se le adivina cierta intención de decir algo, que está ahí por algún motivo. En este caso parece que la línea aflora a la superficie cuando el color no resulta suficiente para resaltar las formas

También merece la pena comentar el tema de las expresiones de los personajes. Todos tienen cierta tendencia a enseñar los dientes. Da igual lo que sientan: rabia, dolor, miedo, incluso cuando parece que debieran sentir alegría por la victoria de su hijo en una terrible batalla a muerte, como es en la cuarta viñeta de la página 20 (del tercer álbum), ellos siempre aparecen apretando los dientes, siempre sobreactuando

En todo caso, ya se sabe que en esta revista los "faltos" de dibujo nos parecen secundarios frente a la forma de narrar. Y es aquí donde **Giménez** fracasa más estrepitosamente. Sus diseños de naves serán muy chulos, pero su narrativa es demencial. Vuelvan a la página citada y contemplen la batalla de las planchas siguientes ¿Alguien entiende algo? Nosotros no. Esto es algo constante a lo largo de toda la serie. Lo comentado respecto al color o a la "actuación" de los personajes es la punta del iceberg. A **Giménez** aspectos como planificación o clarificar lo que se está contando, parecen traerle sin cuidado Queda claro que Juan tiene poco que ver con Carlos. Finalmente, optamos por olvidar los dibujos y leer el texto, si queremos enterarnos de algo.

Afortunadamente, el brío que **Jodorowsky** imprime a la historia, nos hace olvidarnos de esto. Pero siempre resulta una lata tener que leer un tebeo, soportando los dibujos. En todo caso, conociendo a Jodorowsky, aún tenemos serie para rato. Nos quedamos esperando impacientes la próxima entrega. A pesar de Giménez.

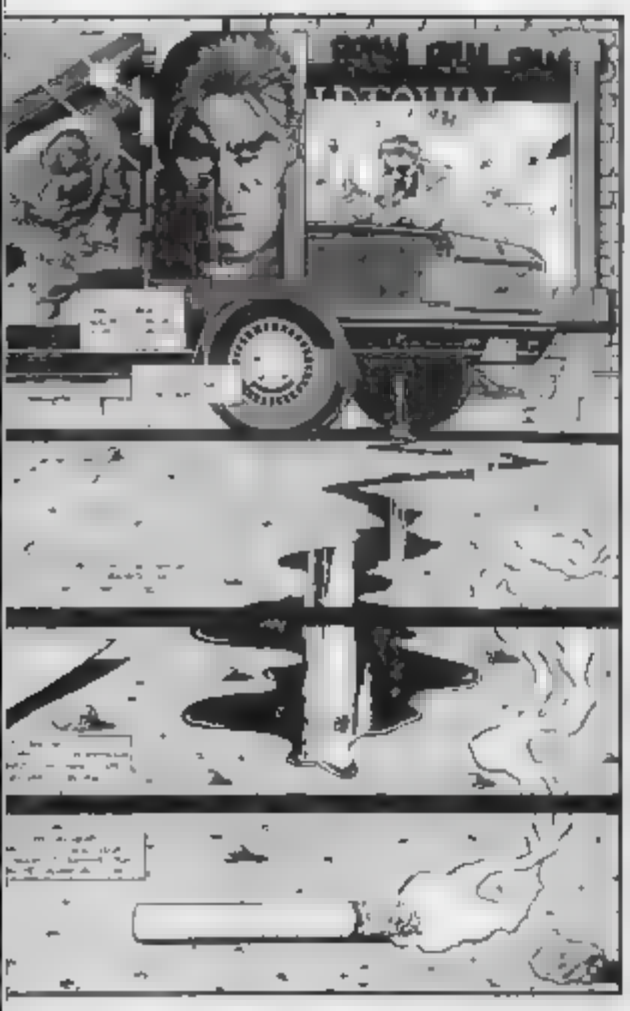


Una de las muchas escenas cósmicas de la serie. Afortunadamente, podemos leer lo que ocurre, porque si tuviéramos que entenderlo por los dibujos

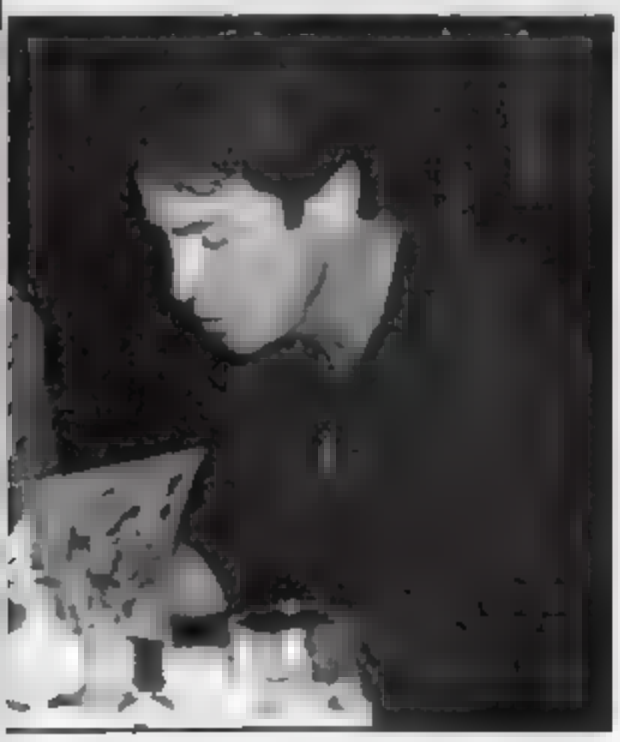
Javier Tubert y
Florentino Flórez

Paul G U

ENTREVISTA



A la izquierda, plancha de Terminator, Objetivos Secundarios
Alrededor de estas líneas, diferentes viñetas de la serie Shang-Chi
Al lado, Gulacy y esposa
Debajo, a la izquierda, firmando autógrafos



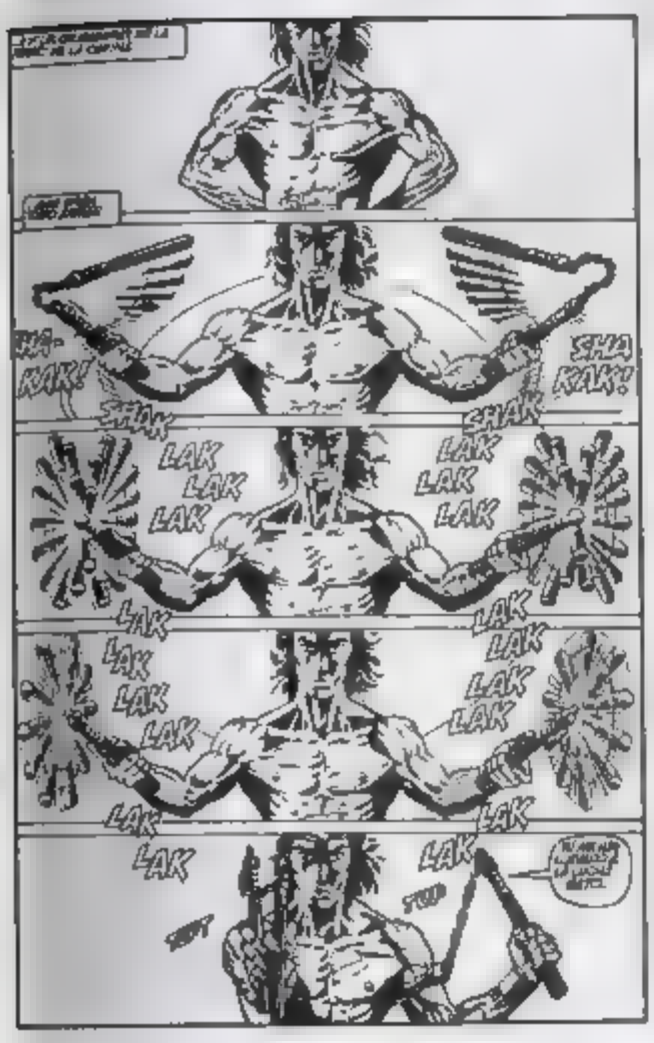
Cuando empecé a trabajar en esto, con 19 años, me sorprendió que me pagaran por hacerlo. No tenía claro qué dirección iba a tomar mi carrera. De crio leía comics, pero no todo, seleccionaba lo que iba encontrando. Entré a trabajar en *Marvel* porque conocí a una chica de mi pueblo, en Ohio, que salía con un tipo que colaboraba con Marvel.

Cuando me hicieron mi primer encargo, yo, que era un gran espectador de T.V., de películas, usé el lenguaje del cine. Me resultaba natural narrar las historias cinematográficamente. Cuando noté que la gente mencionaba este aspecto de mi trabajo, me hice aún más consciente de ello y añadí más recursos de los directores a mi labor. Esto me llevó a trabajar en películas, alguna vez.

¿Directores que me han influido? **Sergio Leone, Stanley Kubrick, Francis Ford Coppola, Kurosawa, Sidney Pollack**, que tiene muy buenas secuencias de acción, muchos... Me interesan en sí, no sólo por utilizar su narrativa en mis tebeos. El problema ahora en América, es que todo el mundo es director.

Utilizo los actores en mis comics como una broma. Escojo a mis favoritos, como **Marlon Brando.** Es un homenaje a esta

a c y


SHA-KAK!
SHAK
LAK
LAK
L

Encima, viñetas de Batman Presa

Derecha, Paul y esposa, con
Faustino Rodriguez Arbesú
Extremo derecha,
Batman versus Predator II

Debajo, Sabre

le dió igual, porque se buscaron a otros para sustituirlos. Siempre encuentran a alguien dispuesto a hacer el trabajo, sólo por ver su nombre ahí puesto. Preguntaos porqué los mejores artistas de Marvel acaban siempre dejando la compañía.

Para mí, las sombras son algo natural en mi dibujo. Tengo sangre húngara en mis venas, me gustan la oscuridad y las sombras, es algo de lo que no me puedo librar. No me gustan esos estilos tan barrocos de ahora. Siendo honesto, si coges uno de esos tebeos tan populares e intentas adivinar quién es quién, es casi imposible distinguirlos. Creo que el mejor entre todos ellos es **Todd Mc Farlane**, después **Jim Lee**, pero me cuesta entusiasmarme por el resto. Se ha perdido la magia de Kirby y otros grandes en favor de la técnica. Creo que hay que mantener el interés de los lectores para que el comic permanezca como un medio vivo.

Ahora las ventas están cayendo, por eso **Liefeld** y **Lee** han vuelto a Marvel. Porque necesitan creadores. Sino, el negocio se hunde. Hay muchas alternativas en las cuales los posibles compradores se pueden gastar el dinero: videojuegos, ordenadores, vídeos, ... Lo que hizo **Lucas** en *StarWars* fue utilizar las formas que **Kirby** había creado en comic Pero ahora el cine puede crear efectos que antes sólo eran posibles en nuestro medio. Y eso afecta al negocio. Por eso necesitamos algo nuevo: buen arte y mejores historias. Antes de nada, un buen producto, con un precio bajo y una buena historia, perder la frialdad actual. Pero esto ya pasó antes y nos volveremos a recuperar

Sabre fue la primera Novela Gráfica independiente. Me dió la oportunidad de trabajar con **Don McGregor**, cuya labor yo admiraba. Había dos hermanos en Nueva York, John y Dean. Uno era músico y al otro le gustaban los comics. Nos pidieron que hiciéramos lo que quisierámos. Pusimos un poquito de todo, con ultraviolencia. Fue un éxito sorprendente, algo que no esperábamos. **McGregor** vivía en un área pobre de NewYork, yo le había mandado las 7 primeras páginas de la historia, el cartero las dejó a su puerta y las robaron. Así que tuve que rehacerlas de memoria. Ya me había pasado antes. Tragedias del comic

James Bond es el nº 1. Me lo pasé muy bien haciendo el libro para Dark Horse, pero creo que lo promocionaron mal. El público casi no tuvo ocasión de comprarlo, aunque creo que ahora van a reeditarlo. Además, hasta que se estrenó *Goldeneye*, gran parte de la audiencia más joven no conocía al personaje. Si entrabas en un quiosco y te encontrabas por un lado con *Spawn* y todo lo de Jim Lee, y en el otro a *James Bond*, era como tener caramelos en un lado y pan en el otro.

Las ventas no suben necesariamente cuando hago personajes de cine. Pero para mí es divertido. Me gustó *Terminator*, me gusta Arnie y *Predator* también. Soy un fan de **Cameron**. Respecto a las adaptaciones que he hecho puedo contar una anécdota. Yo conocí a **Mike Richardson**, el editor de Dark Horse, a través de mi primera mujer. Ella tenía en casa una mesa de billar y allí venían a jugar Mike y otros editores. Me pidieron que les hiciera algunas portadas. Yo pensaba ¿quienes son estos? Me hacía de rogar porque no eran nadie, una pequeña compañía Pero acabé haciéndolo Luego la empresa creció y creció. Mike se fue a Hollywood a negociar los derechos de Terminator, Predator y todo eso, para publicarlo en comic. Mike es muy agradable y muy decidido, pero ahora es un personaje importante.

Robinson es un auténtico inglés. Era muy gentil, acababa de llegar de Inglaterra y yo vivía en California cuando hicimos *Terminator*. Es muy estricto en lo que quiere. La diferencia con Doug es que éste se está volviendo viejo, es más experimentado, más maduro. Busca calidad y popularidad. A mi eso me gusta, pero no estoy tan obsesionado con el dinero y la fama.

Me encanta el trabajo de **Truman**. No tuve ningún problema con él cuando hicimos *Turok* El tiene una ventaja sobre mí y es que, aparte de dibujar, escribe. En este tipo de trabajo hay mucha conversación al principio, discutiendo la estructura de la historia, qué les pasa a los personajes ... pero después, cada uno por su lado. En muchos casos no se vuelve a hablar hasta que el proyecto se acaba. A veces puede ocurrir que tenga alguna duda y le llame, pero no suele haber problemas. La industria es muy fragmentaria y no sueles tener al guionista al lado, con lo que las llamadas salen caras. Con Tim, muchas veces ni siquiera hablaba de comics.

Procuro adaptarme a lo que se me pide. No soy consciente de

una evolución en mi trabajo. Hubo una época en que quise dedicarme a la publicidad y la ilustración y tenía un estilo muy definido. Pero creo que a la gente le gusta el estilo de cuando empecé. Creo que esto les pasó a todos los grandes, como Kirby o Kubert, que no cambiaron mucho a lo largo del tiempo.

Prefiero los personajes sin superpoderes, personajes vulnerables que se encuentren en verdaderos peligros, pero no porque no me gusten los superhéroes. Me gusta cualquier historia que tenga unas buenas caracterizaciones, un buen relato y buena acción. Una de las mejores oportunidades es *Batman*. Ha sido interpretado tantas veces que es un desafío verlo como algo nuevo, intentar que resulte ágil con esa capa tan difícil de dibujar, tan pesada.

He hecho story-boards para la MTV y para anuncios en New York. Me gustaría meterme más en el terreno de la animación, exponer en galerías de arte y hacer cuentos para niños con mi mujer. En comic me agradaría hacer historias del espacio, westerns, bárbaros, muchas cosas.

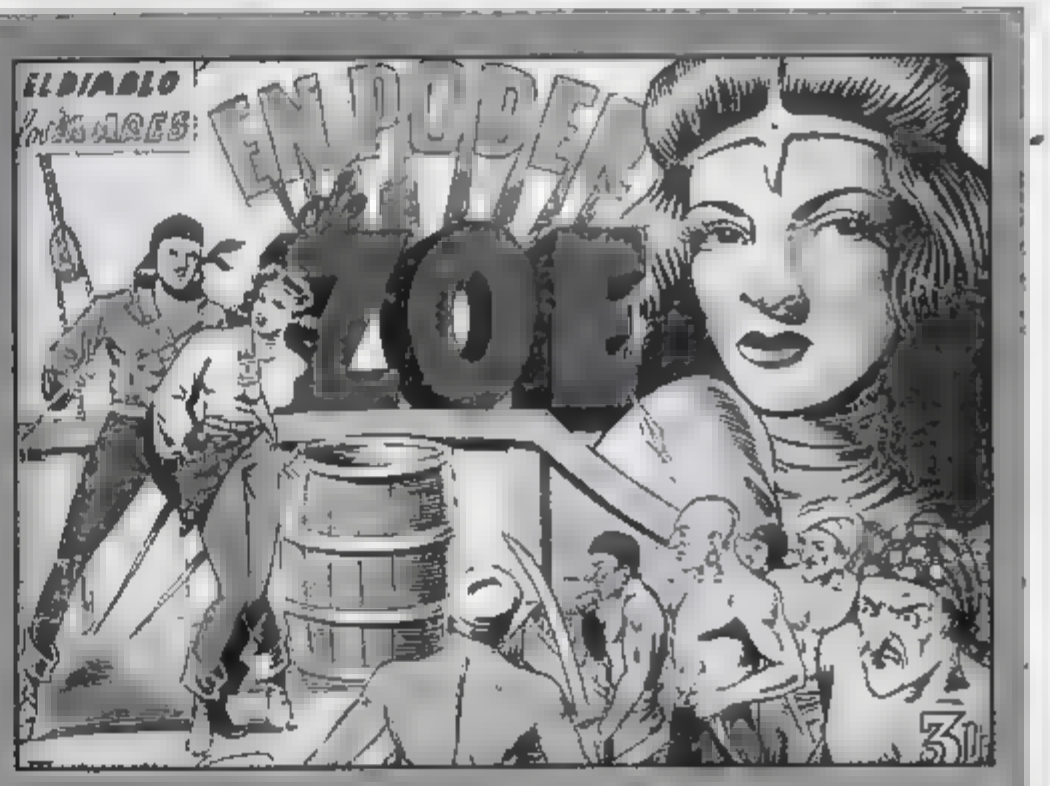
Ahora trabajo con un personaje que es completamente mío, un policía de Nueva York. El mejor trabajo que he hecho jamás. Comprad muchos y decídselo a vuestros parientes.

TRADUCCIÓN: JORDI JUANMARTI
TRANSCRIPCIÓN: F. FLOREZ

Artículos sobre Gulacy en ***El Wendigo:***
Nº 50 Slash Maraud: Fundiendo la nieve púrpura
Fernando Cuesta (1990)
Nº 71 Paul "Wild" Gulacy
Florentino Flórez (1996)

Debajo, la Barb Wire *de Gulacy, en* Steel Harbour

Murió el creador de "EL DIABLO DE LOS MARES"



Serie que tuvo gran impacto, que dio fama a su creador FERRANDO, gloria y dinero . sólo para ir tirando, como todo buen historietista español de los años de oro

Había creado la serie junto con su cuñado, J B Antés, uno de los mejores guionistas que hemos tenido, y a la par marginado, como lo fue GONZALEZ Casquel y lo serán, a poco que nos descuidemos: Sanchez Abulí, Najera, Pallarés, o Rafa Marin, porque aquí, salvo poquísimas excepciones, sólo inventamos apodos como " sudaca"

Un enero nació Emilio Giralt FERRANDO, el dia 13 de 1921 en Barcelona y otro enero 26 años más tarde aparecería EL DIABLO DE LOS MARES, serie que conectó de inmediato Había trabajado con Ayné, primo del editor y socio de Torrecillas, abogado fundador de la editorial TORAY

Triunfó en toda regla con su dibujo realista, influenciado inicialmente por Hogarth, el GAY de TARZAN, a pesar de tener en su mano derecha una malformación que le dejaba tan sólo el dedo meñique libre, con el cual dibujaba ,y posteriormente pintaría Posteriormente crearía ZARPA DE LEON, BUFALO BILL, DIXON EL FELINO, etc En perfecta comunion con Artes

Con el tiempo montaría su propio estudio, siendo uno de los pioneros. En el dio trabajo a jovenes y maduros dibujantes, colaborando con Selecciones Ilustradas de Toutain, con Ferma, Bruguera. Anteriormente había trabajado con Aine con la Editorial Valenciana

Durante su dilatada carrera utilizó diferentes seudónimos Artiz, Aguilar, Giralt, Fevintro, éste ultimo en colaboración con Vintro en la serie de cuadernos CAPITAN DERIVA Sus trabajos se hicieron cada vez más populares, a pesar de la célebre crisis que se llevó al carajo a la HISTORIETA COMIC-TEBEO español De tal guisa, trabajó para Inglaterra, como todo quisque que se preciara por aquellos años y para Bruguera mantuvo el tipo con series como safari, 1ª y 2ª serie, EL CORSARIO AUDAZ, SISSI y algunos cuadernos de EPISODIOS NACIONALES,trabajando incluso en colecciones " para chicas" o " cuentos de Hadas", como por aquel entonces se decía, en la célebre colección AZUCENA

Con la llegada de la crisis del comic, del tebeo, Ferrando se dedicó a la pintura y a dar clases en su estudio hasta poco antes de 1990, cuando, sintiéndose cansado y enfermo dejoó su estudio de la calle Freser 162 y se retiró casi por completo pintando muy esporadicamente Sus últimos dibujos datan de 1987 para la revista fanzine COMICGUIA, quien le dedicó su nº 15 Terminó de darle " un lugar en el sol " el periódico DIARIO DE AVISOS que le otorgo poco después su premio-título honorífico a la totalidad de su obra Una vez más se hizo justicia

Un mes de enero nació, y otro mes de enero, el dia 7 del año 1997 murio, dejando viuda, Angeles y cuatro hijos Es horrible pensar que se nos van tan deprisa, como lentamente los jovenes llegan a editar

Quo Vadis, COMIC ?. Che collons.

FRANCISCO TADEO JUAN

La ESTÉTICA *frente a la* NARRATIVA

Desconozco los orígenes, con todo me atrevo a expresar que tienen mucho que ver con la popularidad, con el exito. Cuando los autores han adquirido un marchamo de genialidad, cuando su firma sustituye a la obra (no sólo en el comic) suelen producirse obras como THE BIG FAT KILL (LA GRAN MASACRE), de ***FRANK MILLER****, en la que la estetica supedita de forma brutal a la narrativa, al lenguaje, hasta el punto de que para llegar a comprenderla en su totalidad, se hace necesaria más de una lectura y ni con esas. Algunas cosas de las que en ella ocurren tendrás que imaginártelas. Ni las imágenes, ni las palabras, tampoco ambas formas de expresión en forma conjunta te ayudarán a comprender.*

Una persecución incomprensible. De izquierda a derecha y de arriba a abajo, páginas 34, 35, 40 y 41 del album (18, 19, 21 y 22 del primer comic-book)

UN AUTOR QUE SE FAGOCITA

El presente escrito pretende ser uno de esos sonidos agudos, rompedores de la monotonía, capaces de provocar una alarma que ponga de relieve la pendiente facilona de la autocomplacencia, por la que se deslizan algunos autores cuando el marchamo de la genialidad se ve aplicada a toda su obra, cualesquiera que sean los resultados de la misma. Alejándose con ese marchamo cada vez más de lo que debe ser un comic bien construido: una narración con imágenes y palabras, en la que ha de existir perfecta sincronía entre ambas formas de expresion

Vaya por delante el que, aisladamente, encuentro en esta obra algunas viñetas, páginas incluso, con gran calidad estética, un inusual dominio de las manchas, del contraste entre el negro y el blanco, de las luces y las sombras, pero también descubro una estética vacía, esteril, autodestructiva y fagocitante.

En esta obra se muestra con meridiana claridad la degeneración narrativa que ha ido acumulando el autor, desde la epoca que hiciera *Daredevil, born again* y *Batman, año I*.

Una vez más resulta curioso constatar el hecho de que, la mayoría de los autores suelen lograr sus cotas más altas de genialidad, "sometidos" al yugo de los productos "comerciales"

Encima, página 121 (17, nº 4)
¿Ven el artefacto explosivo de la viñeta inferior?

Cuando se ven libres de éste, cuando deberían dar lo mejor de sí mismos, paradójicamente comenzamos a percibir síntomas del inicio de su declive, al ofrecernos productos de inferior calidad, confusos, elitistas, mal contados y terriblemente decepcionantes

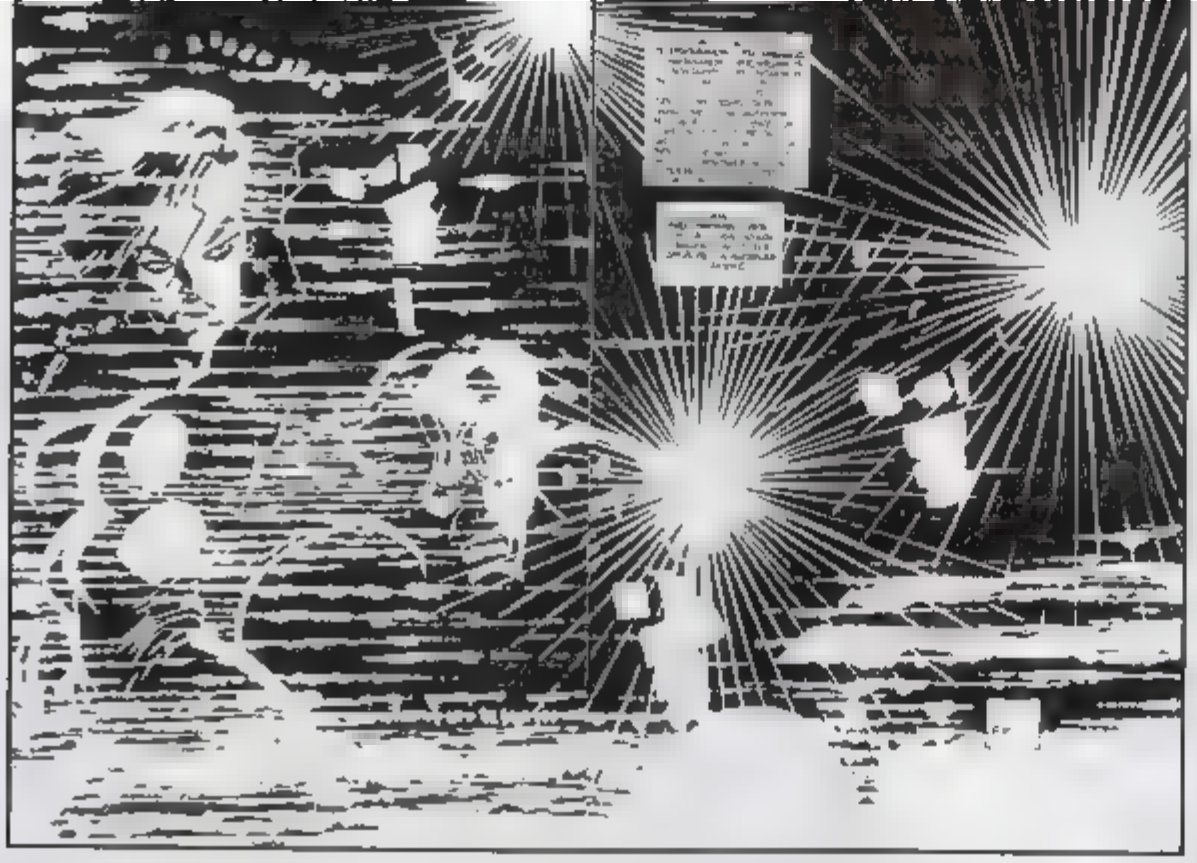
La narracion

Independientemente de que el conjunto de la obra se pueda considerar, o no , como una sucesión de CROMOS, de ESTAMPITAS una al lado de la otra, más o menos resultonas, lo cierto es que dicen muy poco a favor del sentido narrativo de este autor. Veamos el porqué. Hasta la página 33, (del volumen, 16 en el primer comic-book) nada que objetar, salvo el que ha empleado demasiada mecha para tan poco cartucho. Con la mitad de las páginas hubiera podido contar lo mismo y nos hubiera ahorrado una pasta A partir de esta página comienza la persecución de los coches y nuestro calvario, el del lector No sabemos si van o vienen o quién persigue a quién y el cómo. **Miller** se salta todas las reglas, todas las normas del lenguaje y al final , si nos enteramos de lo que allí ha ocurrido es por que todos los caminos llevan a Roma, y si no ¿para qué tenemos la palabra? Para que con ella se nos explique lo que no ha sido capaz de explicarnos con sus deficientes imagenes. ¡Toma castaña!

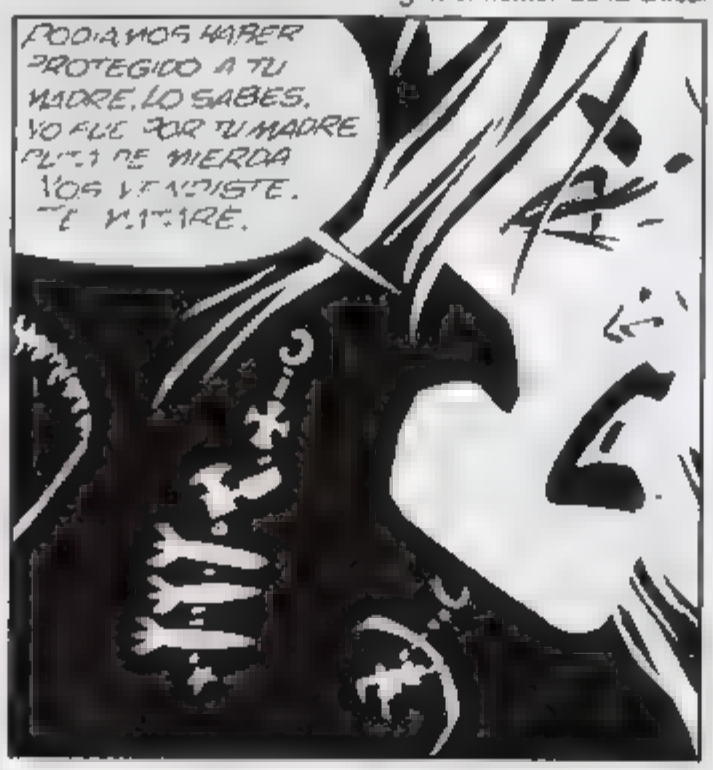
Si no me creen, observen las paginas 34 a 36 (17 a 19 en el comic-book). En ellas todo es exageradamente estático, no existe la sensación de movimiento, menos de gran velocidad, ni de choque entre vehículos, tampoco de vuelco de uno de ellos, ni que decir de la continuidad de la ubicación, en fin, un poema de mala narrativa, de deficiencias en la comunicación

En las paginas 40 y 41 (22 a 23 en el comic-book) sabemos que el poli se ha largado, pero nadie nos explica ni el cómo ni el por qué. Un coche patrulla persigue a

A la derecha, las páginas finales, 162 a 167 (30 a 35, nº5)



Encima, las últimas páginas de la historia. Al lado, los pendientes de la protagonista, ampliados de estas últimas planchas. Compárense con los que aparecen en algunas páginas anteriores (148, 149 y 160) En un innovador recurso lingüístico, van cambiando según el humor de la chica.



toda pastilla a los causantes de un accidente, y sin más, se da la vuelta y ¡a otra cosa mariposa! Decepcionante.

¿Que decir de las paginas 121 a 124 (17 a 20 en el nº4, aunque no están numeradas)?. Demasiada confusión en las imágenes como para poder discernir lo que en ellas esta ocurriendo. Lo más que podemos es imaginar es una convulsión, pero sin que sepamos quién y cómo la ha producido y lo que es aún peor, sin que las imagenes y los textos nos lo sugieran. He leído la historia dos veces, y ni por esas. Sólo cuando me puse sobre estas cuartillas y comencé a analizar todo el entramado pude imaginar lo que había pasado. La inspiración llegó con la visión de las páginas de la persecución en las cloacas y anteriores (137 a 142, 7 a 12 en el nº5). En ellas descubro que uno de aquellos mercenarios es un experto en detonación de explosivos, en la utilización de bombas de mano. Esto me hace suponer que fueron estos artefactos los que montaron todo el jaleo de las pags 121 a 124. Las reviso, y efectivamente, de manera muy poco comunicativa en una de las imágenes, la inferior de la pg. 121 (17 en el 4º comic-book), se puede llegar a imaginar que una de las manchas que allí hay es una bomba de mano. Resuelto el enigma.

Para finalizar, consultemos las pags. 162 a 169 (de la 30 a la 37 en el nº5). Las de la lucha final. Comienza con un encuadre en contrapicado, con él nos situan a la banda de las prostitutas en un tejado. Hay fuegos artificiales por todas partes, pero no son disparos, son sólo eso, juegos de luces (¿). Las viñetas remarcadas dentro de ella en la parte de abajo nos sugieren que son sólo eso. Los disparos comienzan en las cuatro pag siguientes, también en contrapicado, y son recibidos por los malhechores en las dos que le siguen. Claro que como estas pags. han sido dibujadas en contrapicado y en ellas sólo nos muestran a los citados, la sensación que produce es la de que los disparos vienen de TODOS LOS LUGARES... que no sea la de por encima de sus cabezas. Las otras dos pags. viñeta, mejor las dejamos sin comentarios. En ellas no se ve nada, y si algo se ve, son los PENDIENTES. de la chica, que nada tienen que ver con los que llevaba antes del comienzo de la refriega. Hago resaltar el hecho de los pendientes, por existir viñetas en las cuales solo te enteras de lo que ocurre por la visualización de estos.

FAUSTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ

Anteriores artículos sobre Frank Miller *en* ***El Wendigo***

Nº 26 Un superhéroe expresionista *Lorenzo Díaz (1983)*
Nº 41 Batman año uno, espléndida cosecha *Javier Cuervo*
El otoño del vigilante *Rubén Paniceres*
El señor del día *Faustino Rodríguez Arbesú*
Batman, las razones de la locura *Florentino Flórez (1988)*
Nº 43 Ronin, el resbalón de los dioses *R. Fermín Pérez (1988)*
Nº 45 Daredevil Born again, una obra maestra *N. Fernández (1989)*
Nº 51 Incontinencia e inconsistencia *Florentino Flórez (1990)*
Nº 53 Electra lives again, la mona se viste de seda
Jordi Juanmartí y Javier Riva (1991)
Nº 61-62 Sin City *Jordi Juanmartí y Javier Riva (1994)*

Una vez más ese gran guionista que es el británico NEIL GAIMAN nos ha sorprendido con su característica prosa poética, su ternura a la hora de contar una historia y su amor por la vida en lo que paradójicamente es una nueva historia de su personaje MUERTE. Cuando dudábamos que fuera capaz de volver a sorprendernos (hace casi dos años que no leíamos nada de este autor que lo hiciese) va y se deja caer en el mercado español, con este bello relato titulado Muerte: lo mejor de tu vida. No resistimos la tentación de adelantar las impresiones que nos ha producido su lectura: La facilidad para contar una historia cargada de filosofía, lirismo y sentimientos y muy especialmente su enorme capacidad para hacer que "entres" en sus historias cotidiano-fantásticas; más difícil resulta describir sus claves, no obstante intentaremos descifrar algunas de ellas.

MUERTE GAIMAN

Sister Death

Hay muchas maneras de morir Puedes caerte de una terraza, sufrir un infarto en un avión o verte encerrado en un círculo vicioso de no-vida. Esto último es lo que le pasa a *Foxglobe*, personaje creado por **Gaiman** en la serie *A game of you*, presente en el álbum *El alto coste de la vida* y cuasi protagonista de este tebeo. Foxglobe es una cantautora de éxito y su no-vida es el precio que está pagando por él, superprotegida y a la vez desvalida, aislada del mundo real pero sin poder estar nunca a solas consigo misma, transmitiendo sinceridad y faltando a la verdad por sistema, toda una serie de concesiones que suponen en la práctica la anulación de la persona, es decir, la muerte. **Gaiman** no necesita entrar en los detalles más sórdidos del negocio musical para mostrar

la falsedad y el fingimiento inherentes a la fama. Es más, frente al tópico del manager embaucador plantea una preciosa relación de amistad entre artista y representante, aún así, a Foxglobe no le importaría morir porque, dice, "no quiero seguir siendo yo". A esta muerte teórica se añade la muerte real de un bebé y la posibilidad de salvarlo gracias a un trato con la hermana de *Sandman*

En síntesis este es el argumento desarrollado en la obra, pero tratándose de **Gaiman** es mucho

encima de lo carnal, de lo meramente sexual, aunque éste también exista. Un amor que queda definido en el dialogo entre Foxglobe y Hazel, en la que la primera confiesa a la otra que le ha sido infiel

FOX: "He dicho que ya no te quiero "

HAZEL: "Sí, pero me has seguido hasta la muerte. Porque te necesitaba ¿Qué es eso, sino amor?"

En la narración no solo Foxglobe y Hazel se aman, existe

más que eso. *Muerte, lo mejor de tu vida* es una reflexión en torno a preguntas que, como *Hazel*, la otra protagonista, todos nos hemos hecho alguna vez ¿Por qué sufrimos? ¿Por qué la vida no es siempre bonita? ¿Por qué no es justa? **Gaiman** no tiene la respuesta, desde luego, pero al menos intenta desdramatizar estas cuestiones y ofrecer una posible alternativa en el disfrute de esos momentos de cada día que apenas percibimos porque estamos muy atareados simplemente viviendo.

La historia

Lo primero y fundamental de esta fábula es que toda ella gira en torno al AMOR. Un amor por

amor desinteresado en y entre la mayor parte de los personajes. Desde *Larry* el manager, que a su manera ama a Fox, pasando por Hazel, que ama a su hijo hasta el punto de ofrecerse a *Muerte*, para que tome su vida a cambio de la de aquel, sin olvidarnos de *Boris* que da su vida por los demás sin pedir nada a cambio, él, que es un simple guardaespaldas y cuya relación con Foxglobe y Larry, supuestamente, ha sido siempre de tipo profesional. Un catálogo de vínculos emocionales que resultan estar por encima de la propia estima, de la propia vida, son historias de amor, desarrolladas con tal ternura en su descripción, con tal amenidad y poder de

seducción, que lo que menos tienes en cuenta es el sexo de los protagonistas Aclaramos esto porque *Lo mejor de tu vida* contiene una historia de lesbianismo expuesta con tanto cariño, tacto, normalidad y delicadeza que por fuerza terminas identificándote con los personajes, independientemente de la opción sexual que tengas.

Un detalle, casi anecdótico respecto a lo anterior pero de forzosa

mención, es la banda sonora que recorre poco más o menos todas las páginas. Al margen de que la música esté presente de forma obligada por la profesión de la protagonista, aparecen 12 menciones a grupos, movimientos o solistas de rock, desde **Buddy Holly** a **Elvis Costello**. Al hilo de esto no podemos dejar de apuntar que, por lo general, los guionistas de origen británico, desde **Alan Moore** a **Garth Ennis**, saben introducir con naturalidad dentro de los comics referencias al ámbito de la música rock, mientras que sus colegas norteamericanos no suelen mostrar esta tendencia.

En conjunto, todo el tebeo está teñido por ese concepto conocido como tristeza feliz (*happy sad*) Extrayendo magia y poesía de los sucesos más cotidianos, **Gaiman** elabora una historia llena de belleza, de esas que sólo unos pocos privilegiados de la narración son capaces de crear

El Como

Con su innata habilidad, este autor mezcla presente, pasado, futuro y el otro lado del espejo, ese limbo a donde vas antes de cruzar definitivamente el punto de no retorno. Esta explosiva mezcla la efectúa con tal minuciosidad que casi podría pasar por una narración contada linealmente, algo que dista mucho de lo que realmente ocurre. Hay varias historias paralelas la de *Foxglobe*, la de *Larry* (la dramática sencillez con que se describe su muerte es impresionante), la de *Hazel* y su

hijo, y varias escenas entrecortadas, pero todas convergen hacia un espacio situado en una dimensión fantástica, fuera del realismo que, con la excepción del propio personaje *Muerte*, caracteriza al resto de la historia. Hay tiempos, espacios y acciones diferentes, y sin embargo existe un nexo entre todo ello, un espacio y un tiempo final coincidentes. Como se ve, un batiburrillo de situaciones que, en manos de otro narrador sin las dotes excepcionales de **Gaiman**, sería un incompresible y desafortunado guión y que con él se vuelve un relato depurado de aparente, y sólo aparente, simplicidad, donde cada palabra ocupa el lugar exacto, donde no sobra ni falta una coma y donde la emoción surge del texto casi sin darte cuenta

El dibujo

Bachalo mejora día a dia. Siempre fue positivo, incluso bueno, pero ahora es mejor. Resuelve las situaciones con sencillez y limpieza, no entra nunca en el dibujo macabro, sino todo lo contrario, ha puesto mucha ternura en sus plumas, lápices y pinceles y en ocasiones llega a conmovernos, identificándose con gran eficacia con el guión que tiene entre sus manos y haciendo, una vez mas, que las historias de **Gaiman** adquieran una brillantez que jamas han tenido con ningún otro de los muchos dibujantes con los que ha colaborado este prolífico guionista. El tratamiento de *Muerte*, dentro de la estética **Siouxie and the Banshees**, oscila entre presentarla como una atractiva adolescente hasta alguna imagen donde ofrece el aspecto de una ninfula *Nabokoviana*. Visualmente, se recurre a un trabajado contraste entre el discurso enmarcado en viñetas regulares de los personajes vivos y las páginas

completas de corte surrealista protagonizadas por la presencia de *Muerte*, entre las tonalidades intermedias del principio y el predominio del negro a medida que se aproxima el desenlace, volviendo al colorido brillante en las dos páginas del epílogo.

En resumen, si **Gaiman** ha creado el alma de esta hermosa historia, **Bachalo** le ha dado la forma, el cuerpo, que no es poco.

Faustino R. Arbesú
José Mª Flores

Anteriores artículos sobre Gaiman en ***El Wendigo***
Nº 54 El sueño de la razón *N. Fernández y Rodolfo Martínez (1992)*
Nº 57 Pesadillas desenfocadas *Ramón F. Pérez (1992)*
Nº 59 Los libros de la magia: Neil Gaiman, el último mago *P. Angosto Muñoz (1993)*
Nº 67 Gaiman, Bachalo y Muerte: ¡Qué bello es vivir! *J. Juanmartí y J. Riva* (1995)
Nº 68 Al otro lado de los recuerdos *Faustino Rodríguez y Florentino Flórez (1995)*
Nº 69 Neil Gaiman *(entrevista) (1995)*

ha muerto el genial creador de comic Dan Barry

En Febrero murió uno de los más grandes creadores de comic que han existido en estos ultimos 100 años de oficialidad.

La noticia nos llegó tarde y tuvimos que comprobarla. Los medios de comunicación nacionales no se hicieron eco de tan gran pérdida.

Toda la manipulación que sobre el comic se viene haciendo desde hace casi tres décadas a través de los pretendidos estudiosos y demás enterados de este medio, ha permitido tan gran despropósito; el que un hecho tan trascendental dentro del comic pasase desapercibido, o tirado al fondo de la papelera, lugar al que van a parar en los diarios de información todo lo que es irrelevante.

Es triste que un hecho como este haya sido posible. ¡ Dios ! Existe demasiado estudioso y escritor sobre comics o tebeos, al que no le gustan los tebeos, al cual ¡ no le han gustado nunca !... pero cobran y viven de ellos.

Sirvan estas líneas como adelanto del artículo que dedicaremos a esta autor, en nuestro próximo número.

DESCASA EN PAZ MAESTRO ENTRE MAESTROS, QUERIDO AMIGO

MI BARRIO

Hemos recibido en nuestra redacción, el nº 2 de la revista de comic cubana *Mi Barrio*. Nos alegramos de que esta publicación tenga continuidad, se lo merecen dado el gran esfuerzo que ha de representar para CUBA esta edición

Mi Barrio está dirigida por **Francisco Blanco** *Blanquito*, antiguo conocido nuestro que estuvo invitado en el SALóN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS en la edicion de 1995, motivo que refuerza más nuestro deseo de que este proyecto siga adelante.

Queremos recomendar esta revista por varios motivos, que van desde el esfuerzo que representa su edición, al hecho de ser un intento sustentado en la calidad de algunos de los trabajos, con dibujantes tan profesionales como **Orestes, Blanquito, Kaparo, Lazaro,** etc. Y lo mejor es el enfoque que se le ha dado a este segundo numero, mucho más abierto de lo que cabía esperar, dado el estilo que parecían tratar de imponer en la primera de las entregas trabajos tan panfletarios como el de LUIS Y SUS AMIGOS. Pienso que el abandono de esta línea ha de resultar beneficioso para la publicación, especialmente cara al exterior. El panfleto ha sido sustituido por historias amenas y con sentido del humor. De entre ellas cabe destacar las creadas por el propio "Blanquito" , las cuales son dibujadas con varios estilos, lo que demuestra la versatilidad de este autor.

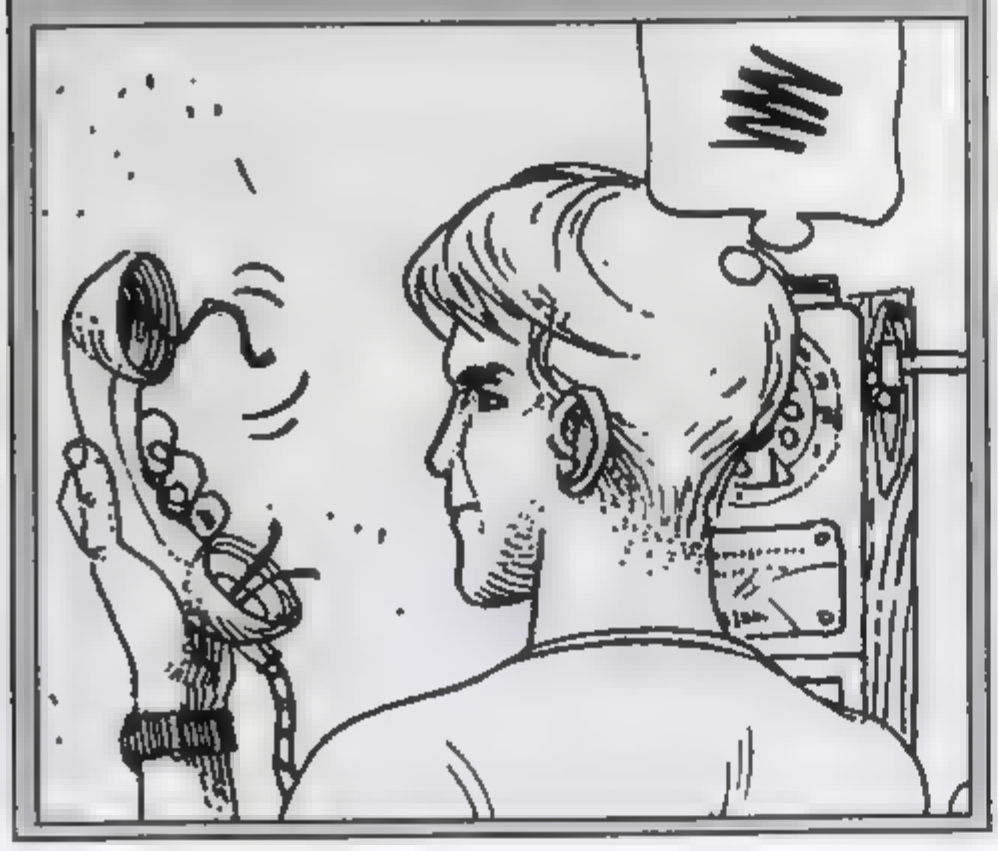
En general las historias están resueltas con gracia tratando de mostrar un mundo no oficilista en el que cabe reflejar algunos de los problemas pendientes de la revolución cubana, como puede ser el machismo.

A destacar el hecho de la influencia de autores europeos en el moderno comic cubano. La linea de IVA, MOEBIUS, CARLOS GIMENEZ y alguno más, se deja adivinar en algunos de sus mejores dibujantes.

Los interesados pueden dirigiese a:

MI BARRIO
CALLE LINEA Nº 157
ENTRE L Y K
MUNICIPIO PLAZA,
CIUDAD DE LA HABANA

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU



Menos globos, PARISSI (bis)

En el nº 72 escribí un artículo en el que, con pruebas costatables publicadas en el mismo, echaba por tierra la teoría del GRAN DEMÓCRATA, EXCELSO INVESTIGADOR y MEJOR ARTICULISTA **Andrea Parissi**, segun la cual el COMIC habia nacido el 25 DE OCTUBRE DE 1896, merced al descubrimiento en esa fecha del *globo* o *balloon* por parte del autor de comics **Richard Felton Outcault**

Para demostrar que estaba equivocado en esta tesis, presenté las pruebas siguientes:

-18 DE OCTUBRE DE 1896 - *The World*. En esta página **George Luks** introduce *globos*

- 27 DE SETIEMBRE DE 1896- *The World* En esta página **Outcault** introduce *globos*

- 1833 **C. J. Grant** introduce *globos*

Con estas citas quedaba subrayando que el *globo* no había podido ser el elemento determinante del origen de este medio de expresión. De serlo, cuando menos, este origen habría de ser trasladado a 1833. Recientemente, tan GRAN DEMÓCRATA, EXCELSO INVESTIGADOR y MEJOR ARTICULISTA, ha querido "enmendar la plana" al citado artículo, utilizando los argumentos que uno a uno se irán analizando.

1º -El que yo cuestionara la fecha del 25 DE OCTUBRE DE 1896 como origen del comic, no tenía mucho sentido cuando TODOS, incluyendo el que estas líneas escribe, en 1996 habíamos celebrado el CENTENARIO del nacimiento del comic

A la vista de tan desatinada conclusión, he de pensar que no se ha leído mi artículo, o lo que es peor, no lo ha entendido. En el exponía una serie de argumentaciones para hacer posible el que esta fecha , autor y personaje significaran el origen del comic. Para nada cuestionaba la fecha como tal, sino las conclusiones presentadas

2º -La omisión por mi parte de unas líneas de su artículo en las que se explicaba que lo que se exponía era una argumentación, no propia, sino de una serie de expertos reunidos en *Lucca* (Italia) en el año 1982, lo cual tergiversaba su escrito

Por ser de interés en lo que a continuación expongo, inserto tal cual el parrafo en discordia, de su primer artículo :

" El 25 de Octubre de 1896 un loro escondido en un fonografo expresaba por medio de un *Balloon* (globo de texto o Bocadillo) los primeros diálogos integrados dentro de la narrativa gráfica con la que, bajo el titulo *Yellow Kid*, el dibujante **Richard Felton Outcault** (1863- 1928) hacía sonreir a los lectores del *Journal* de N.Y. . Aquella innovación pasó desapercibida en un primer momento, hasta que, por suerte para todos, otro pionero, de nombre **Rudolph Dirks** (1877-1968) retomó el descubrimiento de **Outcault.** *De forma periódica en su serie The Katzenjammer Kids, también en el Journal A partir de estos primeros pasos (y según la oficialidad de los historiadores de este arte) se puede hablar de historieta* .." (en cursiva, lo que había omitido en mi artículo).

Referente a las líneas por mi omitidas, acción que, según él, tergiversa sus anotaciones, diré que no es toda la verdad. Mi artículo finaliza con el párrafo: " En raras ocasiones, el poder epatar les pierde y se introducen en este campo. Eso sí, tratando de apoyar sus " teorías " con la pátina de la refencia pretendidamente ilustrada, sin contrastación.". Si esto no es aludir a que **Parissi** hace referencia a la oficialidad para escribir lo que escribió en su artículo, que baje Dios y lo vea.

Por otra parte, en su *carta-réplica*, para que sirva de apoyo a sus pretendidas referencias a la OFICIALIDAD, aporta un párrafo, que entonces eludió (¿), que trascribo

Los hechos (o así)

"En 1982 un grupo de especialistas de la historieta (**Pascal, Moliterni, Marschall, Granja, Gifford, Gasca, De Moya, Couperier, Bertieri, Traina** y **Coma**) se reunieron en Lucca (Italia) y decidieron que el comic había nacido en EEUU en 1896 y ..." bla, bla, bla. Hasta aquí lo escrito por este personaje (no todo, por supuesto).

A la vista de tales argumentaciones, no puedo menos que traer a colación aquel caso de un pretendido erudito que queriendo "enmendar la plana" a un amigo, va y le dice : " Pero Fernando, ya no estás en la onda, no se dice *película*, ahora se llama *film* ".

Desconozco si en 1982 un grupo de especialistas de la historieta (**Pascal, Moliterni**,.....etcétera) se reunieron en *Lucca* (Italia), para tratar sobre el origen de la historieta o si simplemente lo hicieron para "normalizar" con qué pie se debía de salir al comienzo del juego del *cascallu* cuando se es cojo, pero de lo que estoy absolutamente seguro es que de esta reunión no salió el famoso acuerdo de fijar el año 1896, *The Yellow Kid* y su *New Phonograph* (10-25-1896) como primer comic de la historia. Tengo entendido que fue en Octubre de 1989 . Lo que ignoro es si asistieron todos los citados en la lista de **Parissi**, algunos de ellos sí sé que asistieron a la del 89, pero también unos cuantos más que no están en ella. De entre ellos cabe destacar al belga **Andre Leborgne**, co-fundador del *Salón del Comic de Lucca*, por la simple razón de que este escritor encabezó un grupo de oposición a que esta fecha y este personaje fueran dados como origen del comic o historieta. Ha sido Mariano Ayuso, amigo personal de Javier Coma, quien nos ha facilitado estos datos.

No poseo la referencia escrita que avale estas afirmaciones,pero si se revisa el nº 29 de la revista *Zona 84* (1986) se puede comprobar cómo **Javier Coma** escribe en esa fecha (cuatro años después de la que propone el GRAN ARTICULISTA) que está tratando de llegar a acuerdos para fomentar esa reunión, de la que posteriormente saldría el tantas veces citado acuerdo. Veamos parte de lo que escribió **Coma** :

Sólo un memo, o un ignorante, conociendo el hecho de que el globo había sido creado en 1784, escribiría que lo fuera en 1896, por muy eruditos que fuesen los que esto afirmasen

" He propuesto a los organizadores del Salón de Lucca ... que preparen una reunión de expertos internacionales para debatir la problemática del centenario de los comics...

...se debe llegar a la delimitación de una fecha concreta, que pudiera ser la del 25 de octubre de 1896, cuando el lenguaje literario de los globos en una entrega de *The Yellow Kid* se integraba plenamente en la narrativa secuencial. En cualquier forma, la decisión de un grupo de sobresalientes especialistas en el salón de comics ... con mayor prestigio mundial habría de constituir la referencia definitiva en el tema..."

Del analisis de este párrafo se puede llegar a conclusiones muy claras respecto al grado de DESINFORMACIÓN que **Parissi** arrastra.

Basarse en lo que otros escribieron no significa nada, o puede significar mucho, al poner en evidencia la ignorancia de aquel que en ellos se fundamenta.

Si lo que quiere decir es que lo que él anotó en su artículo y que aquí se ha reproducido, no era suyo, sino que lo era de los Srs **Pascal, Moliterni, Traini, Gasca**, etcétera, así tenía que haberlo hecho constar en su momento, poniendo al pie del comentario el nombre de estos Srs. Y destacando de alguna de las diversas formas que existen, lo que era de COSECHA PROPIA de aquello otro, que no lo era. Eso es lo correcto, lo demás son disculpas, que quedan con "el culo al aire", cuando habla de 1982 y el hecho ocurrió en 1989.

Con el objeto de mostrar una erudición que no posee, este personajillo de la cultureta, ahonda más, si cabe, en sus contradicciones

Estas anotaciones me recuerdan el caso curioso de aquel personaje, que creyéndose conocedor de las teorías de **Arquímedes**, por aquello de que "todo cuerpo sumergido en un fluido experimenta un empuje vertical y hacia arriba...", quiso ponerlas en practica , y como él era un CUERPO y el aire un FLUIDO, se arrojó desde el alto de una montaña, creyendo que volaría....Nunca supo que lo que le ocurrió, no fue un fallo de la ley de **Arquímedes**, sino fruto de su ignorancia de la *ley de Atracción Universal*, propuesta por **Newton.**

En apoyo de mis teorías ...pese a todo

3º - Las pruebas presentadas en mi artículo, cuando menos eran muy limitadas, dado que EL ya era conocedor de que **Thomas Rowlandson**, el 7 DE ENERO DE 1784, habia publicado unas viñetas con *globos* en Inglaterra.

Una vez más, con el objeto de mostrar una erudición que no posee, este personajillo de la CULTURETA, ahonda más, si cabe, en sus contradicciones. Veamos el porqué.

La satira politica en viñetas con *globos* que cita, efectivamente, fue publicada el 7 DE ENERO DE 1784. O lo que es lo mismo, 112 AÑOS ANTES de la fecha que él mismo menciona como origen del *globo* y nacimiento del COMIC.

Si el origen del COMIC fue la creación del *ballon*, la aportación que en este sentido nos ha facilitado, (año 1784) no hace más que apoyar y reforzar mi hipótesis. Sólo un Memo, o un ignorante, conociendo el hecho de que el *globo* había sido creado en 1784, escribiría que lo fuera en 1896, por muy eruditos que fuesen los que esto afirmaran, reunidos en *Lucca* (Italia). Como lo considero un INTRIGANTE, pero no un MEMO, esto me lleva a pensar, que supo de la existencia de estas viñetas después de haberse publicado su artículo y el mío. Vamos, que se enteró de que aquel animal era un macho, cuando le levanté su cola y él pudo verle los *güevos* (¿o serían globos?).

Globos en viñetas

He de subrayar el hecho de que conocía la existencia de *globos* en ciertos tipos de *cartoons* satírico políticos ingleses en epocas anteriores a las que en mi artículo cité. En una de las visitas que junto con mi mujer y **Ramon F. Perez** hicimos al *Museo Británico de Londres*, allá por el año 1974, pudimos ver algunas de ellos, pero ninguno presentaba (tampoco el mencionado por **Parissi**) las características de la página que data de 1833 y que he presentado como ejemplo. Mientras no se demuestre lo contrario, con la presentación de alguna historia anterior, a nivel de lenguaje, ella es la de mayor antigüedad que hemos visto impresa o en museo.

Vamos, que se enteró de que aquel animal era macho, cuando le levanté la cola y él pudo verle los güevos (¿o serían globos?)

Por otra pag. con el objeto de mostrar la

ignorancia que hacia algo que le es tan próximo como EL WENDIGO, tiene el personaje cuestionado y la mala uva que desde antiguo le profesa.

También he de decir que nuestro nº 25 fue publicado con ANTERIORIDAD a la pag 338 de la *Historia de los comics* de **Toutain** , en donde viene la referencia de **Parissi.**

Hasta que en EL WENDIGO se hiciera pública la pag. referenciada, todas las investigaciones realizadas precisamente para "enmendarle la plana" al *Yellow Kid*, habían sido encauzadas hacia Suiza y los trabajos de

EL WENDIGO
DETEN TU MANO TERRORISTA DEL COMIC
¡¡O EL QUE SEAS INVIDENTE, NO DEBERIAS PRODUCIRTE TANTA CEGUERA!
DIRIGE
ANTONIO MARTIN
9º año - nº26-175 ptas

Portada del Nº 26 de EL WENDIGO

Rudolph Töppfer. No deja de ser significativo que, de repente, algunos investigadores encuentren en Inglaterra nuevos posibles antecedentes.

En el citado numero 25, con la presentación pública de la tantas veces citada pag. , en un medio especializado y de investigación como es EL WENDIGO, se imprimió el texto que a continuacion se reproduce, por pensar que resulta bastante ilustrativo.

Un terreno muy resbaladizo

En varias ocasiones hemos comentado a la hora de escribir sobre innovaciones lingüísticas, lo peligroso que resulta el hacer aseveraciones categóricas sobre esta cuestión u otras similares, que deriven directamente de la información a la que ha tenido acceso el articulista. En los últimos meses hemos visto en *Cimoc* nº 22 y en la *Historia de los Comics* N º 1 cómo se pretende, en la primera publicación mencionada, de forma categórica , que el comic nació en Suiza en 1833 y de la mano de **Rudolphe Töpffer**, mientras en la segunda se trata de trasladar este nacimiento a 1896 con el autor **Outcault**. En este último caso, se argumenta que la narración con imágenes dibujadas no fue COMIC hasta que nacieron los *balloons* y más concretamente, hasta que el contenido literario de los mismos fue parte indispensable para la total comprensión de la narración.

Sin tratar de sentar cátedra, pues existen infinidad de posibilidades de poder encontrar páginas dibujadas en este o en otro continente, anteriores a la que se adjunta, presentamos un trabajo realizado por el ingles **C. J. Grant** y publicado en 1833 por *J. Pattie Booksetter London*, en el que se pueden apreciar *balloons*. lo cual configura un comic mucho más avanzado que el publicado en 1833 en Suiza. Además este comic presenta la innovacion de que sin la literatura encerrada dentro de los *balloons*, no es posible la total compresión de la historia, lo que situa a esta narración 63 años por delante de los trabajos de **Outcault** (febrero 1983) .

Puntualizando: C.J. Grant

La pag. comentada de este autor, reune TODAS LAS CARACTERÍSTICAS LINGÜÍSTICAS EXIGIBLES a una narración ilustrada, para que pueda llevar con todo derecho la denominación de COMIC. Veamos :

- Es una narración

-Está integrada por viñetas secuenciadas

-Contiene el icono conocido por *globo* o *balloon*

-La parte literaria contenida en el globo tiene sentido en conjunción con la parte gráfica o dibujo

-Los textos de apoyo se complementan con los diálogos contenidos en los globos

-Es una narración verbo-icónica mucho más moderna que la aportada por **Outcault** en 1896 y, por supuesto, mucho más que lo conocido del suizo **Töpffer**

-Los textos pasan a formar parte no sólo de la viñeta sino también del dibujo, proporcionando la necesaria sonorización a la narrativa gráfica, secuencial

Lorenzo Díaz y su peculiar consulta a Antonio Martín

No quiero cerrar este articulo sin aprovechar otro punto del texto de **Parissi** que, aunque irrelevante, me da pie para contar un pequeña historia en relación a **Lorenzo Díaz** *el imparcial*.

No es la primera vez que en EL WENDIGO le dedicamos una portada a un aficionado, como en su artículo escribe. De nuevo comete un "error" por escribir como suele hacerlo " a bote pronto" sin ningun tipo de investigación, sin apenas consultas. Si revisa nuestras revistas encontrará varias. Por otro lado, es curioso que se defina como *aficionado* cuando luego aparece en los medios de comunicación como *experto en comics*. Parece que es un título que se consigue por la rápida vía de ponernos a parir. ¿Porqué será?

En cierta ocasión le dedicamos una portada al *aficionado-experto* **A. Martín**, a partir de un artículo del, en aquel tiempo, *aficionado* **Lorenzo Díaz**. Ocurrió que existía cierta relación de éste con nosotros, a través de un miembro del grupo WENDIGO que por aquel entonces estudiaba periodismo en Madrid. Era la epoca en que **Lorezo** se confesaba fiel admirador del que estas líneas escribe, hasta el punto de afirmar que yo era el tipo que mas sabía de comics de este país (¡cuánto ha cambiado! ¿verdad?). La cuestión es que me envió un artículo sobre *Daredevil* con la intención de que se lo publicase. Eso sí, rogándome que revisase la parte concerniente a *lenguaje*. El no estaba ducho en esta cuestión, decía , y aunque ya había consultado con algún que otro experto, temía que sus conclusiones no fueran las correctas. Hice las correcciones pertinentes y le comuniqué que gustoso se lo publicaba. En un determinado momento de esta relación, me explicó que él dibujaba algo y que, si yo quería, podía incluso hacer una portada. Nos pusimos de acuerdo y le envié un esbozo dibujado, de lo que deseaba como tema en esa portada. Es la portada del nº 26 que se reproduce.

Lo bueno viene ahora. Como se podrá apreciar, es una referencia directa a **Antonio Martín** y Forum, en la que precisamente, no es que salga "bien parado".

El tiempo pasaba y la portada no llegaba a nuestra redacción. Puesto en contacto con **Lorenzo**, tan ingenuo él (la verdad es que no hay más que mirarle a los ojos para darse cuenta hasta qué punto lo puede ser), va y me dice que no me la había enviado porque quería aprovechar el que **Antonio Martín** iba a Madrid para enseñársela. Al poco tiempo recibí la portada. Segun contó el propio **Lorenzo**, a **Antonio Martín** no le había parecido mal (?).¡LA INGENUIDAD AL PODER! ¿Verdaderamente es *ingenuidad* la palabra correcta? ¿Sería más correcto hablar de *lengüiculismo*? No sé, esto del castellano se me da tan mal. Ya lo escribió el propio **Lorenzo Díaz** "... y en Gijón nacía *el Wendigo* (1974), fanzine obra de *Faustino Rodríguez Arbesú* que en algún momento pasó a considerarse revista y que aún se publica hoy en día, gozando del dudoso mérito de no haber mejorado en nada su nivel redaccional y su maqueta..."

FAUSTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ

EMIGRATION.

Detailing the Progress and Vicissitudes of an Emigrant !!

Dedicated to all those who would leave their native Country to seek a better condition in a distant Foreign land

Embarking with your Family for America —
taking leave of Albions white Cliffs —
— No more Taxes —
"On the wide and trackless Sea" — Rolling mountains high a month on the Atlantic Provision nearly reduced or would but no lack of hard Junk and Putrid Water —
Landing at an American Port more sick than alive — the Cholera raging
Sailing up the St Lawrence in an American Steamer — stowed in a hold very like the Black Hole of Calcutta — all get a Fit of the American Ague —
Thermometer at 100
Arrived at your allotment on the Borders of a huge Canadian Forest under the guidance of a surveying agent — and which must be cut down, rooted & tilled before you can build (you were so told)
Settling on the Banks of the Ohio — a Rattlesnake as Sentinel at the Door
Your Hut on Fire for the 2nd time — ground & cattle in — flooded — no respite no water nor Kindness in accordance with Christian Precepts —
In exploring the neighbouring land, you tumble over an Alligator — makes him run — the devil catch the hindmost ! —
Visited by a Rattler on the Farm
A Settler makes residence — having an addition to your family already too many — selling after a days toil all your store — stop a year for destitute England yet England with all its faults I love thee still — a Spider as big as a crab spins a web in your hat & a Porcupine creeps into your Hut underneath takes a lodging under the bed & gives birth to a numerous brood —
Burning under Rafters three feet with fires at day as dear Settler — Famine at the night by a rattling of Bones in your room — where Poverty sometimes fain to take final possession —
A melancholy prospect — after 5 years work of your Farm can turn it to no advantage — Visited by a Creditor (the interest by 5 years who can no longer) a Farmer with a large family should not be like him in about 8 or 10 years by dint of perseverance — & with to speak residence with you or laughing at his stock of pig quilling the land of Prayers Taxes & Petitions
Sailing in the Woods — and losing as strangers with the Natives
Your Hut on Fire for the 3rd time — ground & cattle in — flooded — no respite no water nor Kindness in accordance with Christian Precepts — Forsaken and deserted — Consumption — Fever and Ague — Thermometer at 90 in the shade — infested with Mosquitoes with always the Drinking Rattler —
Fall into the hands of the Cannibals — you & your family given to Chiefs — being reserved for a Feast yourself roasted by a Savage —
The Pioneer worn up — Poor Friendless & Broke down — like Robinson Crusoe on an uninhabited Island looking out for a Ship to convey you back to Old England broke your passage Bard & land once More Friends & home every thing !!!
© J Grant Engraved Grot & Sons
Published by J Dennis Bookseller 16 High St Bloomsbury opposite St Giles Church London

Página de C. J. Grant, reproducida en nuestros números 25 y 72, publicada en Londres en 1833

© (para el cartel) Shelton, Marvel, Sanchís y King Features Sindicate

XXI Salón Internacional del Comic del *Principado de Asturias*

XIII Premios Haxtur

Gijón, del 7 al 11 de Octubre de **1997**

Organiza:

EL WENDIGO

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural

CAJA DE ASTURIAS

PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERIA DE CULTURA

Ayuntamiento de Gijón

UNIVERSIDAD DE OVIEDO
Vicerrectorado de Investigación

Invitados confirmados:

INVITADOS: John Buscema, Jamie Delano, Mark Schultz, Jorge Zentner, Sanchís, Neto, Charles Dougherty, Gilbert Shelton, Dennis O'Neil, Gaspar Meana, David Lloyd, Paul Smith, Sergio Aragonés, José Lanzón y Robert